

сентябрь 2010 год



Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

ISSN 1992-7835

9 771992 783004 10009

http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestormedia.com

Обзор

Анонс

Кино

MAFIA II

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS

ALIEN SWARM



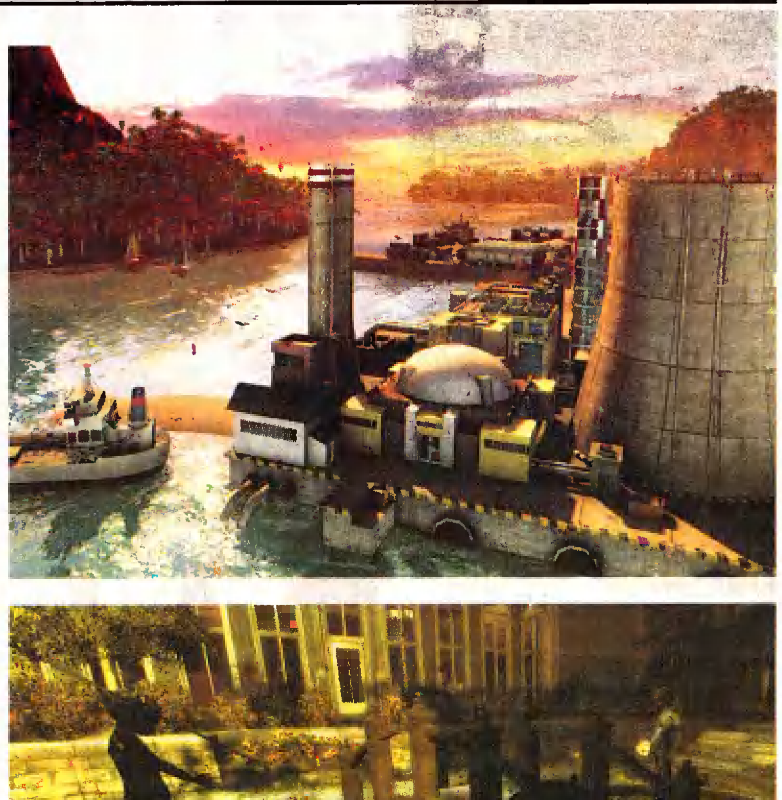
НОВОСТИ ИЗ МИРА ИГР

Осень. Пора обострения графоманских наклонностей и меланхоличного настроения, мерзких (или не мерзких — кому как) дождей и серого неба. Пора перемен — ведь зима и лето статичны, а именно осенью и весной все становится другим. И пора очень противоречивая: кто-то ее терпеть не может, а кто-то, наоборот, обожает. Поэтому кто-то гуляет в парках по мозаике из шуршащих под ногами листьев, а кто-то проводит осень в основном в четырех стенах, прячась от зачастую неприятной погоды и активно потребляя всяческие продукты развлекательного характера, в том числе и традиционные осенние игровые хиты. Об урожайности того или иного сезона можно судить даже по размерам таблицы релизов в "ВР" или где-нибудь там еще, поэтому стандартно разглагольствовать по поводу осеннего хитопада мы не будем

Зато сделаем акцент вот на чем. Коллектив "ВР" молод, амбициозен, еще не оброс консервативностью и всегда готов к переменам, которые ты, читатель, явно замечаешь от номера к номеру. Мы экспериментируем — и ждем отзывов по поводу каждой трансформации, ведь без отзывов это можно назвать экспериментами бессмысленными. Открою маленький профессиональный секрет. Наша команда регулярно собирается в неформальной обстановке (как вариант — на сверхсекретном редфоруме) и дискутирует на предмет того, кто виноват и что делать, а каждое письмо с грамотной критикой обязательно обсуждается, причем не было еще случая, когда шеф-редактор блокировал какое-либо отобранное почтальоном для публикации в "Нашей почте" послание, каким бы негативным оно ни было. Если что, это такой тонкий намек, что чем больше так называемого фидбэка, тем больше пользы для всех: для редакции, для газеты, для тебя.

Осень — время перемен. И мы готовы меняться, в том числе с твоей помощью. Разумеется, к лучшему.

Павел Брель, от лица всей редакции







АНОНСЫ

"Доктор Хаус" в сентябре

Собираетесь в медицинский, но не знаете, с чего начать? Есть куча пособий, но они на английском? Скоро ваши проблемы решатся! "Руссобит-М" и GFI объявили о завершении работ над локализацией игры House M.D. Уже 24 сентября этого года знаменитый врач заговорит по-русски. На Западе же оригинальная версия появится в продаже уже 13-го числа. Но, да, не стоит забывать о том, что "все лгут".

Дюк все-таки жив!

Свершилось. Выставка Penny Arcade Expo 2010 прояснила ситуацию вокруг самого знаменитого долгостроя игровой индустрии — шутера Duke Nukem Forever. Издательство 2K Games самым что ни есть официальным образом заявило, что разработка этого проекта продолжается именитой студией Gearbox Software. Названа и примерная дата релиза: Duke Nukem Forever должен выйти в 2011 году на PC, Xbox 360 и PlayStation 3. Неужели это произойдет?..

Четвертый срок

Островные государства вновь нуждаются в помощи! Оказать ее игроки смогут в Tropico 4, которую совсем недавно анонсировала Kalypso Media. Чем же очередная игра от Haemimont Games будет отличаться от своих предшественниц? Разработчики подарят игрокам целую сюжетную кампанию длиной в 20 миссий, 6 новых видов катастроф, интеграцию с сервисами Twitter и Facebook, систему торговли для экспорта и импорта товаров, новые институты власти, а также два десятка самых различных построек. Выход игры запланирован на второй квартал 2011 года.

Новый футбольный сезон

Дорогие менеджеры футбольных клубов, пора менять поле (футбольное, конечно) деятельности! Стало известно, что уже в конце этого года Football Manager 2011 от студии Sports Interactive появится на прилавках не только в оригинальном варианте, но и полностью на русском языке. Игрокам, как обычно, предстоит проводить тренировки игроков и трансферы, руководить командой в матчах, организовывать участие клуба в международных соревнованиях, растить молодых игроков — в общем, делать все то, чем приходилось заниматься в предыдущих частях серии. Издателем нового Football Manager на Западе традиционно выступит SEGA, в СНГ проект привезет "1С-СофтКлаб".

Сталкер вернется!

Во всем мире было продано более 4 миллионов экземпляров игр серии S.T.A.L.K.E.R. Вполне естественно, что разработчики всерьез задумались о полноценном продолжении игры. В середине августа на официальном сайте серии студия GSC Game World анонсировала S.T.A.L.K.E.R. 2. Примечательно, что сиквел разрабатывается на некой "новой мультиплатформенной технологии", созданной самой GSC. Насколько хорошо у украинской студии получится начать по-



корение консольного рынка, узнаем в 2012 году.

Девочки закончились

Первый квартал 2011 года обещает быть интересным для любителей всего квестового и страшного. Финская студия Shiver Games и издатели из Lace Mamba Global готовят хоррор-адвенчуру Lucius, главную роль в которой отведена бледному-бледному мальчику. Вероятно, где-то решили, что девочки с черными волосами, злобным взглядом и странным поведением больше не в моде. Чем же займется дитя без загара? Все просто: ребенок просто одержим желанием перебить все население большого особняка, в котором и будет проходить игра. Но просто убивать скучно, поэтому каждая смерть должна выглядеть как самый обыкновенный несчастный случай. Ну просто прелесть, а не мальчик!

Немного о возвращениях в будущее

Telltale Games наконец-то поделилась информацией о грядущей игре по мотивам кинотрилогии "Назад в будущее". В первую очередь Back to the Future станет сериалом и будет включать в себя пять эпизодов. Фанатов сериала всенепременно порадует озвучка главного героя: известно, что Кристофер Ллойд подарит свой голос доктору Эммету Брауну. Правда, насчет Майкла Фокса пока ничего не сообщается.

О сюжете не известно ровным счетом ничего. Но мы спокойны, ведь консультантом проекта станет сценарист Боб Гейл, который потратил немало сил на "Назад в будущее" в кино. И, надо отметить, не зря.

Что касается даты выпуска первого эпизода, то она, скорее всего, будет приурочена к юбилею трилогии: шутка ли, 26 октября серии исполнится 25 лет.

Новый кризис — в марте

Electronic Arts обозначила новую дату выхода FPS Crysis 2. Продолжение революционного в техническом плане шутера, установившего недосягаемую для остальных планку качества графики, выйдет в 2011 году. Если быть точным, то 22 марта игра поступит на прилавки Северной Америки, а 25 марта — Европы. Будем надеяться, что EA сказала — EA сделала.

Шестая часть "Героев"

Black Hole Entertainment под чутким руководством Ubisoft начала разработку Might & Magic: Heroes 6. Игровой процесс студия решила не менять. Как и ранее, геймерам предстоит бродить по картам, нанимать бойцов, собирать ресурсы, строить и развивать города, прокачивать героев, сражаться, в конце концов. Анонсированы и поединки с боссами и довольно непривычные для серии битвы с условиями, например, продержаться несколько ходов на поле боя. Приятно радует и то, что в проекте появится модный нынче "тяжелый моральный выбор": некоторые действия игрока будут влиять на отношение к нему персонажей и дальнейшее развитие сюжета.

Кстати, о завязке. Heroes 6 является приквелом к пятой части серии и рассказывает о событиях, произошедших за 400 лет до нее.



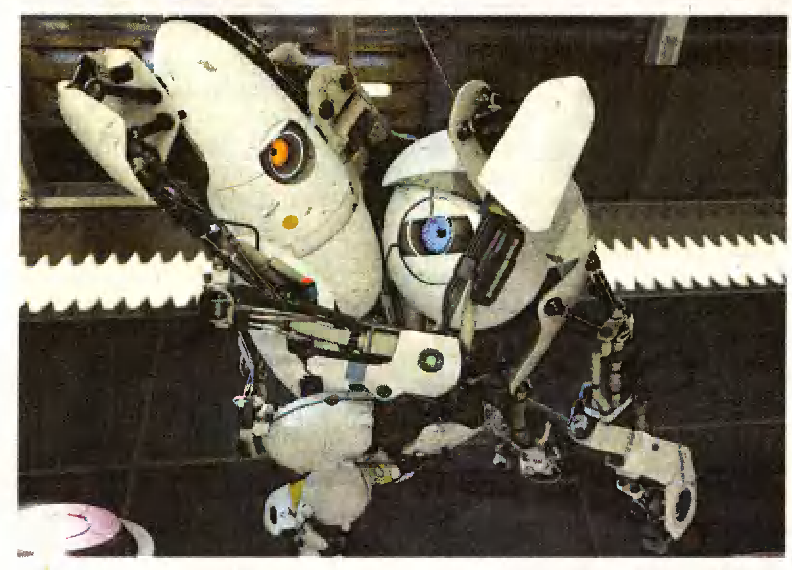


Архангел воскрес и мечтает о мести. Собрав армию под предлогом защиты от демонов, он начинает уничтожать собственных врагов. Ну а встретиться с мстительным ангелом доведется в следующем году.

Сделай мне больно!

Немцы, как известно, большие эксперты в плотских утехах и прочих садомазо. Студия Realmforge, не желая отставать от своих соотечественников, в первом квартале 2011 года выпустит PC-эксклюзив Dungeons.

Игра напоминает ставший легендой проект Dungeon Keeper. Геймерам придется примерить на себя шкуру одного из Лордов Подземелья. Будучи одним из главных бяк, нужно будет кропотливо создавать свой уютный пыточный центр. Обустройством подземелья, строительством, рытьем тоннелей и другой черной работой займутся гоблины, маленькие и глупые, но трудолюбивые. Гостями в обители Темного Властелина будут храбрые и благородные герои, которые, помимо развлекательной цели, являются и источником необходимой энергии. Впрочем, не пыткой единой. Основной целью игрока будет захват власти в подземном царстве и месть бывшей пассии, которая неплохо подпортила и без того мрачную жизнь героя.



Портал в зиму

9 февраля 2011 года — такая дата выхода Portal 2 прозвучала на международной игровой выставке GamesCom. По словам Гейба Ньюэлла, главы Valve, выходящий проект — это лучшая игра за всю историю компании. Также подчеркивается, что оригинал был просто экспериментом, пробой. Сиквел же станет полноценным проектом с большим количеством нововведений. Например, появится кооперативный режим, причем как за одним монитором на разделенном экране, так и удаленный. Значительно возрастет количество миссий, появятся новые предметы и жидкости, влияющие на свойства героя. Ну а фирменному юмору и отличному саундтреку в Portal 2 однозначно быть.

От жабр — к крыльям

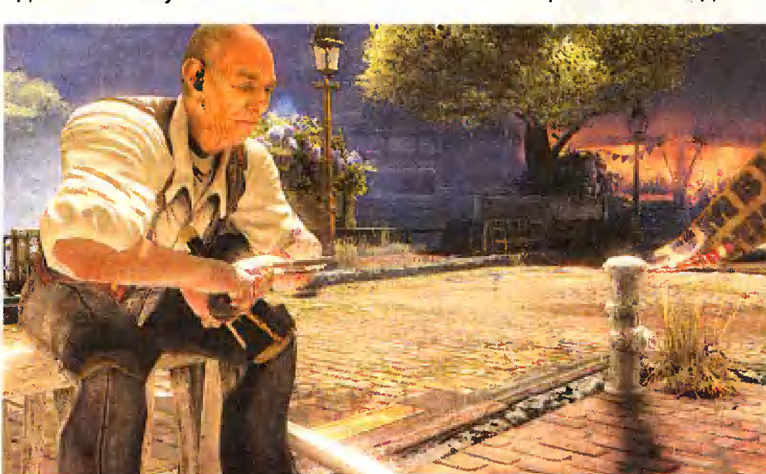
Стало известно, что третья часть BioShock, получившая подзаголовок Infinite, выйдет на PC, Xbox 360 и PlayStation 3. Датой выхода пока является расплывчатое "конец 2012 года". BioShock Infinite перенесет игроков в 1912 год в небесный город Колумбия. Главным героем станет Букер ДеВитт, бывший детектив. В один прекрасный день его нанимают для нахождения этого самого города в небесах, чтобы затем спасти и вернуть на грешную землю девушку Элизабет, которую похитили много лет назад. Примечательно, что девушка наделена способностью телекинеза. Ну а пока остается только ждать новых подробностей и надеяться, что Колумбия будет не хуже Рапчура в плане атмосферы и стиля.

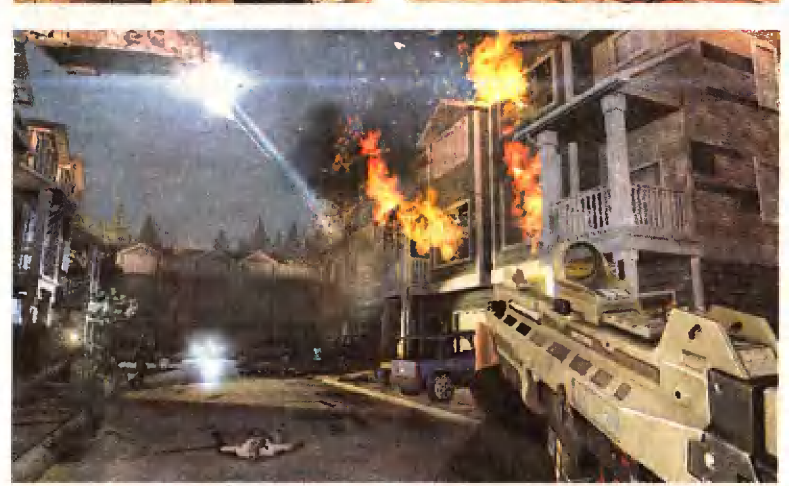
Через дополнение — к третьей части

Еще не вышел аддон Retribution к Warhammer 40.000: Dawn of War 2, а Relic Entertainment уже вовсю задумывается о третьей части серии. По словам Дэнни Билсона, вице-президента THQ, игра появится примерно через два года после выхода дополнения. Вполне вероятно, что Dawn of War 3, как и Company of Heroes Online, будет free2play, если идея окажется успешной. В любом случае, триквел, по планам разработчиков, станет масштабнее и богаче как в стратегическом, так и в тактическом плане.

Пока можно не бояться

Как заявляет Warner Bros., шутер F.E.A.R. 3 появится в продаже только в 2011 году (по некоторым данным — в апреле месяце). Причин, как водится, никто не называет. Что ж, на нет и суда нет, поэтому вспомним, что же нам пообещали разработчики в триквеле культового хоррора. А пообещали нам зрелищность, большое количество страха и кооперативный режим прохождения. Стрельба уступит первостепенное место атмосфере, а дизайн локаций станет в хорошем смысле просто отвратительным. Убедиться в этом можно по многочисленным скриншотам и видео.





ДАЙДЖЕСТ

TDU2 отправили на пересдачу

Компания Eden Games объявила о переносе даты релиза Test Drive Unlimited 2. Игра, вместо запланированного сентября текущего года, выйдет в первом квартале следующего. Позже, чем предполагалось, начнется и бета-тест этого MMORacing-проекта. Причина задержки — необходимость доработки сетевых режимов игры.

1,5 миллиона копий — не предел

Основатель студии Quantic Dream Дэвид Кейдж мечтает о двух миллионах проданных копий Heavy Rain, хотя еще не преодолен рубеж и в полтора миллиона. На конференции разработчиков в Кельне Дэвид заявил, что такие продажи проекту обеспечит в том числе коллекционное издание игры, выход которого запланирован на ноябрь этого года.

PlayStation 3 хакнули

Шок! Страх! Паника! Ужас! Неприступное творение Sony, PlayStation 3, поддалось народным умельцам. Рыцари паяльника и программного кода создали специальное USB-устройство, позволяющее загружать с жесткого диска игры для названной консоли. Звучит слишком хорошо, чтобы быть правдой? Тогда вам прямая дорога на сайт OzModChips, где расположилось видео, на котором показано, как работает "пиратская" PlayStation 3.

Датчане без EA Sports MMA

Electronic Arts оставила Данию вне зоны продаж названного симулятора боев без правил. Для всех остальных игра поступит в продажу уже в октябре. И проблема не в том, что кто-то из "электроников" почему-то невзлюбил потомков Андерсена и Утзона. Все намного проще: виновата реклама энергетиков, которая так и норовит попасться на глаза в EA Sports MMA. А в Дании реклама энергетических напитков запрещена законом, поэтому EA и решила не выпускать игру в этой стране. Правда, что помешало вырезать из проекта злополучный контент — загадка.

StarCraft 2 на пьедестале

Недавно были подведены итоги первого месяца продаж стратегии StarCraft 2: Wings of Liberty. По официальным данным Blizzard Entertainment, со времени выхода игры было реализовано более 3 миллионов копий этой RTS. Что ж, недаром вторая часть великой StarCraft еще до этого отчета стала самой продаваемой игрой 2010 года и самой продаваемой стратегией в реальном времени вообще.

Sniper: Ghost Warrior на табуретке

Слишком внезапно, чтобы быть правдой. Слишком неожиданно, чтобы в это поверить. Но крупным изданиям нужно доверять. Gram.pl сообщает, что уже продано более 500 тысяч лицензионных копий игры Sniper: Ghost Warrior. В связи со столь явным успехом студия CITY Interactive, склепавшая обозначенный проект, запланировала выпуск двух скачиваемых дополнений. Естественно, не бесплатных.

Без защиты

Менеджер Ubisoft по связям с общественностью сообщил, что PC-версия грядущей инновационной стратегии R.U.S.E. останется без защиты, которой компания снабжала свои последние проекты. Но это совсем не означает, что пиратам не придется прилагать усилия для взлома игры: стратегия будет привязана к сервису Steam. Выход R.U.S.E. должен состояться одновременно с появлением в продаже этого номера "ВР".

Микки Маус для коллекции

Вы — счастливый обладатель Nintendo Wii? Вам нравится мультфильмы под лейблом Disney, а от Микки Мауса просто заходитесь в экстазе? Есть лишние 70 долларов? Тогда сегодня ваш день: магазин Toys'R'Us сообщил детали коллекционного издания игры Disney Epic Mickey. За упомянутую денежку вы получите: диск с игрой, DVD-диск с материалами по разработке проекта, две милые панельки с изображением Микки для приставки, панель для Wii Remote и фигурку самого неподражаемого в мире Мауса!

Максим LieR Паршуто

КОНСОЛЬНЫЕ НОВОСТИ



Nintendo делает новую консоль

Сатору Ивата, президент Nintendo, в августе сообщил о разработке в стенах компании **новой приставки**. Сатору подчеркнул, что приставка будет домашней консолью — а значит, речь идет о приемнике Nintendo Wii. Однако, как сказал Ивата, разработка ведется в строжайшем секрете — чтобы конкуренты не смогли узнать о подробностях и особенностях "замены" для Nintendo Wii и использовать ее козыри в своих новых продуктах. Так что ни названия приставки, ни хотя бы приблизительных сроков ее выхода Сатору Ивата не назвал, он лишь подтвердил сам факт разработки.

Новая Castlevania для Xbox 360 займет два диска

Представители игродельческого коллектива Mercury Steam полагают, что с течением времени многие игры для приставки Xbox 360 придется выпускать на двух дисках — просто проекты уже не будут помещаться на один HD DVD. А вот у Sony PlayStation 3 с ее Blu-ray такой проблемы уж точно не будет. В настоящее время команда Mercury Steam занимается разработкой **Castlevania: Lords of Shadow** — и версия этого проекта для консоли от Microsoft никак не желает вмещаться на один диск.

Как сообщили разработчики, играть в Castlevania: Lords of Shadow придется очень долго: в среднем на прохождение игры уходит около 24 часов. Вот поэтому проект в версии для Xbox 360 и придется в итоге выпускать на двух дисках.



Ace Combat возвращается!

Несомненно, очень радостная весть для поклонников аркадных авиасимов. Издательство Namco Bandai в августе официально анонсировало разработку проекта **Ace Combat: Assault Horizon** для PS3 и Xbox 360. Над новой игрой в знаменитой линейке трудится коллектив Project Aces. Как заверяют разработчики, Assault Horizon станет своеобразным перезапуском для сериала Ace Combat.

Среди козырей новой игры — множество красивых самолетов и ураганный геймплей. Кроме того, разработчики обещают и более разнообразные миссии: иногда вместо пилота нам будет отводиться роль бортстрелка, расположившегося в вертолете с пулеметом в руках.

Управление станет ближе к рядовым пользователям, теперь освоить машины "рыцарей неба" даже малоопытные игроки смогут достаточно быстро.

События Ace Combat: Assault Horizon развернутся в нашем времени или в самом ближайшем будущем. По сюжету, американцы, согласно последней моде, отбиваются от русских, затеявших вторжение на территорию США. Помимо одиночной кампании разработчики обещают оснастить свое детище и несколькими многопользовательскими режимами.

Точная дата релиза игры пока не названа, Project Aces лишь обещает выпустить Ace Combat: Assault Horizon "где-то в следующем году".

Реалистичный уличный бой

Одна из студий Ubisoft в настоящее время занимается созданием интересного консольного проекта, ориентированного на возможности новых сенсорных контроллеров. Поединочная игра **Fighters Uncaged** для Xbox 360 разрабатывается специально под систему Kinect. Особенность этого файтинга, по словам издателей, — обучение вполне реалистичному уличному бою. Разработчики проекта оснастили свою игру более чем 70 различными ударами. Добавьте сюда весьма колоритных противников, обожающих бить поклонников виртуальных развлечений. И, наконец, атмосфера: забудьте о чистеньких рингах и боях по правилам в свете прожекторов. Это уличный бой, ребятки, а значит, драться вы будете в подворотнях, на стройках и крышах городских зданий — в общей сложности насчитывается два десятка площадок для выяснения отношений. А правило здесь только одно — побеждает тот, кто остался стоять на ногах в конце боя.

Сразу два новых Ghost Recon

Как утверждает Ubisoft, в разработке в настоящее время находятся сразу два различных проекта в серии **Tom Clancy's Ghost Recon**, ориентированные на обладателей приставок.

Tom Clancy's Ghost Recon Predator разрабатывается для консоли PSP. Эта игра перенесет поклонников шутеров в леса государства Шри Ланка — вероятно, именно туда американские военные на этот раз понесут мир и демократию. На острие атаки — отряд "призраков", бойцами которого на этот раз смогут управлять одновременно сразу три человека в кооперативном режиме. Релиз игры ожидается 30 сентября.

Сюжет проекта Tom Clancy's Ghost Recon (Wii) еще интереснее. События этой игры развернутся в Москве, где двое "призраков", как не трудно догадаться, будут воевать с русскими. В Tom Clancy's Ghost Recon (Wii) ожидается 12 миссий, а также кооперативный режим с видом от третьего лица, рассчитанный на двух игроков. В продаже этот проект должен появиться в ноябре.

Resistance 3 анонсирована официально

Пусть для консоли от Microsoft анонсирован эксклюзивный экшен с акробатикой и перестрелками — у Sony с ее PS3 тоже припасен свой козырь в рукаве. Речь идет о проекте **Resistance 3**, слухи о разработке которого ходят по Всемирной Сети уже довольно давно. Теперь же сплетни получили официальное подтверждение: в августе Sony объявила о разработке игры, заодно продемонстрировав тизер проекта.

Над разработкой Resistance 3 трудится студия Insomniac Games, а релиз, если верить этому коллективу, намечен на 2011 год. Платформа у игры пока что только одна — PlayStation 3. Никаких подробностей о сюжете нет. Достоверно мы знаем, что Resistance 3 будет шутером от первого лица, как и предыдущие игры, и что нам снова придется воевать с пришельцами. Также есть предположения о месте действия новой игры — возможно, это будет разрушенный Нью-Йорк.

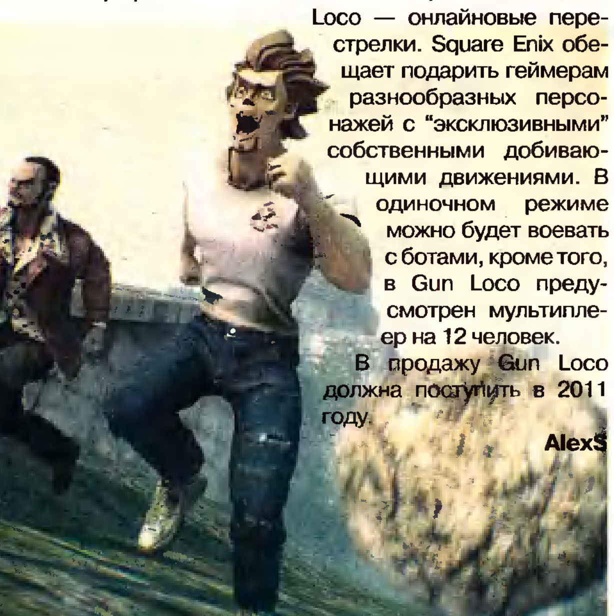
UFC Undisputed 2010 перебирается на PlayStation Portable

Файтинг **UFC Undisputed 2010**, посвященный боям без правил, в скором времени порадует и поклонников PlayStation Portable. На более сильных современных консолях игра уже вышла, на PSP же должна появиться буквально вот-вот — релиз ожидается 7 сентября. Есть версия, что THQ решилась портировать файтинг на более скромную PSP потому, что "старшие" версии показали себя в продаже не очень хорошо — вот и хотят издатели выжать из проекта буквально все, что возможно. Тем не менее THQ заверяет, что версия для портативной консоли от Sony будет отличаться от основных версий игры только качеством графики. В других возможностях обладатели PSP обижены не будут.

Gun Loco: паркур и пули

Square Enix анонсировала разработку проекта **Gun Loco**, в котором ураганные перестрелки сочетаются с паркурной акробатикой. Gun Loco — экшен с видом от третьего лица, эта игра разрабатывается эксклюзивно для Xbox 360. Сеттинг у нас на этот раз фантастический: действие переносит геймеров на планету-колонию, населенную самыми отъявленными преступниками. В этом безумном мире уголовники ведут постоянную войну друг с другом.

Впрочем, сюжет вас сильно волновать не должен, поскольку, как нам кажется, главное в Gun Loco — онлайновые перестрелки. Square Enix обещает подарить геймерам разнообразных персонажей с "эксклюзивными" собственными добивающими движениями. В одиночном режиме можно будет воевать с ботами, кроме того, в Gun Loco предусмотрен мультиплеер на 12 человек.



В продажу Gun Loco должна поступить в 2011 году.

AlexS

Gran Turismo 5 для коллекционеров

Компания Sony собирается порадовать поклонников автогонок сразу двумя коллекционными версиями игры **Gran Turismo 5** (PlayStation 3), которая готовится к выходу в Европе 3 ноября. Прежде всего, игрокам обещано Collector's Edition, в которое войдет игрушечная модель Nissan GT-R Spec V с эксклюзивным дизайном от художников Polyphony Digital. Кроме того, покупателей порадуют подробным руководством по автотехнике, выполненным авторами журнала Apex. Наконец, в коробке с игрой можно будет найти ключ для скачивания пяти эксклюзивных машин, а также брелок для ключей с символикой GT5. Стоить вся эта радость будет около 80 евро.

Signature Edition будет стоить значительно дороже: за это коллекционное издание придется выложить около 180 евро, однако и набор бонусов в ней намного более впечатляющий. Коллекционной игрушечной машинкой для этого издания избрана Mercedes-Benz SLS AMG. Кроме того, в издание входят кожаный бумажник, флешка, она же — брелок. "Коллекционка" комплектуется еще и футляром с кольцами для ключей и кодом для скачивания 11 автомобилей для игры плюс динамической темы для XMB. Наконец, в издание также входят руководство по автотехнике от журнала Apex и альбом с иллюстрациями. Все это упаковано в черную металлическую коробку. Данная версия анонсирована в настоящее время только для европейцев.

Gran Turismo 5 обещает стать одной из самых масштабных гоночных игр последнего времени. Проект сможет похвалиться более чем тысячью автомобилей, семью десятками треков, разбросанных по всему миру, реалистичной системой повреждений, сменой дня и ночи, а также погодных условий и много чем еще.

Бонд с золотым джойстиком



Издательство Activision в прошлом месяце анонсировало ограниченное издание проекта **GoldenEye 007** для консоли Nintendo Wii. Главным украшением этой версии будет джойстик Classic Controller Pro, выполненный в золотистом цветовом решении. Стоить такое издание будет 70 долларов.

Как говорят представители издательства, золотой контроллер — отсылка к кинокартине "Человек с золотым пистолетом", которая также является частью "бондианы": один из героев этого фильма пользовался пистолетом из золота. Напомним, что разработчиком новой версии шутера GoldenEye 007 выступает студия Eurocom. Помимо "основной" версии, которая выйдет на Wii, предусмотрена еще и вариация для портативной консоли Nintendo DS. Ее разработкой заведует n-Space. Обе версии игры должны поступить в продажу в США 2 ноября 2010 года.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Lenovo собирается выпустить собственную консоль

Трепещите, производители игровых приставок! Китайцы из Lenovo надумали выйти на консольный рынок! Уже известно, что новая приставка получит имя Lenovo eBox. Название напоминает имя игровой консоли от Microsoft, однако это не удивительно: "начинка" приставки разрабатывалась компанией Билла Гейтса. Причем, как заявляют в Lenovo, Microsoft не поскупилась снабдить eBox самыми современными технологиями.

В настоящее время работники компании-производителя размышляют над стратегией продвижения приставки на рынке. Понятно, что сначала продажи новой приставки начнутся в Китае и только потом уже консоль доберется до остальных стран.

По словам представителей Lenovo, новый игрок на консольном рынке настроен весьма решительно. Прозябать на вторых ролях китайцы не собираются, они намереваются составить достойную конкуренцию Nintendo, Sony и своим же друзьям из Microsoft. Так что — как знать, возможно, большая консольная тройка вскоре превратится в большую четверку?

PS3 обзаведется поддержкой 3D-кино

Мы уже знаем, что PlayStation 3 обладает поддержкой "трехмерных" игр. Соответствующий патч Sony выпустила еще в апреле, производитель позаботился об этом заранее, когда 3D-игровых проектов еще и в помине не было. А в не столь отдаленном будущем компания планирует выпустить еще и заплатку, которая обеспечит поддержку воспроизведения трехмерных кинофильмов на консоли. Соответствующий патч для PS3 должен появиться в Интернете в октябре текущего года. А где-то в ноябре до магазинов доедут и первые 3D-фильмы на Blu-ray.

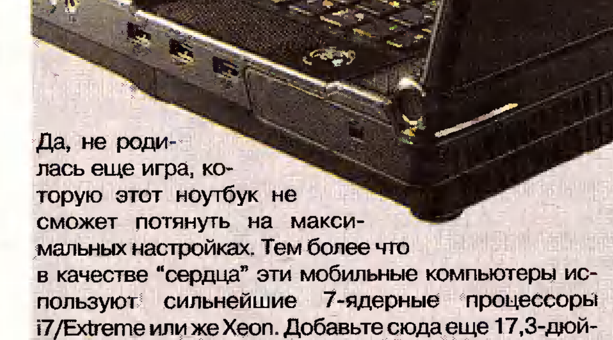
У Toshiba проблемы с ноутбуками

Компании Toshiba пришлось в августе отозвать из магазинов США аж 41 тысячу ноутбуков. Сделано это было по требованию американской комиссии по безопасности потребительских товаров. В рядах "забракованных" оказались модели из серии Toshiba Satellite — T135, T135D и Pro T130. Как утверждает комиссия, данные мобильные компьютеры перегреваются и даже плавятся во время работы (деформируется пластик вокруг разъема питания). К настоящему времени организация получила уже 129 жалоб на качество выпускаемых в этих сериях ноутбуков и зарегистрировала два случая получения ожогов хозяевами лэптопов. Как заверяет Toshiba, дефекты моделей можно исправить с помощью обновления BIOS, которое уже можно найти на официальном сайте компании. Производитель пытается сделать все зависящее от него, чтобы минимизировать урон, но уже самим отзывом из продажи такого огромного количества ноутбуков компании нанесен очень большой ущерб, не говоря уже о том, что такой скандал негативно скажется на репутации Toshiba.

Самый мощный в мире ноутбук

Геймерский мобильный компьютер должен обладать очень серьезной "начинкой" — это аксиома. И, кажется, компания Eurocom в августе наконец-то представила ноутбук, который должен удовлетворить запросы абсолютно любого любителя игрушек. Кажется, до сих пор ни один производитель мобильных компьютеров не выпускал настолько мощной машины — Eurocom Panther 2.0 сгодится практически для любых игр.

Прежде всего, оцените объем оперативной памяти этого монстра — 24 Гб!



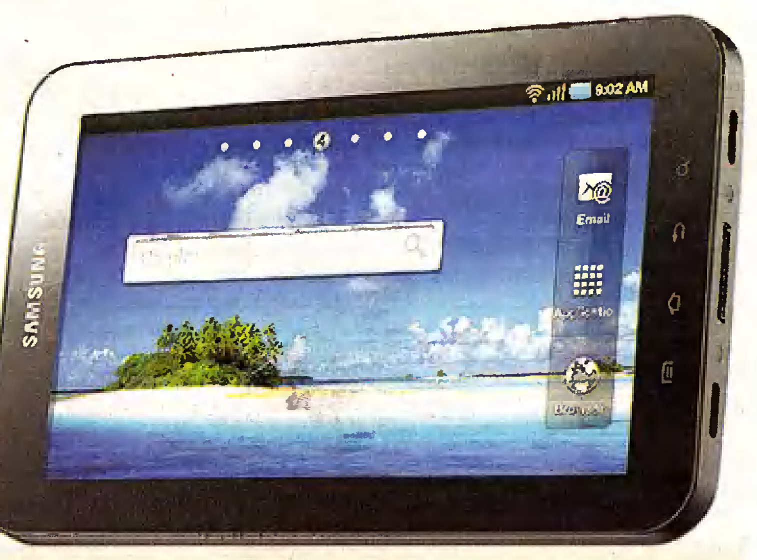
Да, не родилась еще игра, которую этот ноутбук не сможет потянуть на максимальных настройках. Тем более что в качестве "сердца" эти мобильные компьютеры используют сильнейшие 7-ядерные процессоры i7/Extreme или же Xeon. Добавьте сюда еще 17,3-дюймовый монитор с разрешением FullHD в 1920x1080 пикселей. Хоть фильмы смотри, хоть в игры играй — машинка для всего этого отлично сгодится.

В различных комплектациях Eurocom Panther 2.0 может комплектоваться приводом Blu-ray или же DVD-приводом. Кроме того, следует учитывать, что в погоне за мощностью создателям компьютера пришлось поступиться мобильностью — и потому вес Eurocom Panther 2.0 составляет 5,3 кг. Да и цена на машину достаточно высока — 2,6 тысячи долларов. Далеко не каждый геймер может позволить себе такой ноутбук.

Новые мониторы от LG



Компания LG для выставки IFA 2010, прошедшей в Берлине с 5 по 8 сентября, подготовила новые ЖК LED-мониторы. Одна из особенностей этих мониторов — технология Super+Resolution. Она может обеспечить реалистичное изображение в HD и масштабирование обычного разрешения в HD-формат. Новинки относятся к категории "больших мальчиков" — диагональ экрана у представленных мониторов LG E50VR и E80 составляет 23 дюйма. Другие новинки — IPS1 и IPS6 — могут похвалиться технологиями, которые серьезно улучшают качество выводимой на экран картинки. Ожидается, что такие технологии будут применяться для редактирования видео и графики. Также среди новых мониторов от LG — офисная серия E10 и новый 3D-монитор W2363D, который можно использовать со специальными стереоочками.



Samsung официально продемонстрировала Galaxy Tab

В Берлине, на выставке IFA 2010, компания Samsung официально представила широкой общественности планшетный компьютер Galaxy Tab. По задумке разработчиков, этот планшетный компьютер станет "убийцей" хваленого Apple iPad. Новинка от Samsung обладает 7-дюймовым экраном, а также сразу двумя видеокамерами. Задняя камера Galaxy Tab предназначена для фотосъемки, на передней же панели располагается веб-камера. В продаже Samsung собирается предлагать планшетный компьютер в двух различных версиях — с 16 и 32 Гб встроенной памяти. В России и СНГ планшет Samsung Galaxy Tab должен появиться в магазинах в октябре текущего года. Цена нового девайса от Samsung пока остается неизвестной.

Arc Touch Mouse — новая мышка от Microsoft

Особенность нового "мышиного" девайса от компании Билла Гейтса заключается в том, что его можно изгибать как душе угодно. Дело в том, что мышка Arc Touch Mouse представляет собой устройство, сделанное из гибких, гнущихся материалов. Хотите начать работу с мышкой — просто изогните ее так, чтобы получилось нечто вроде полукруга. Таким образом вы включите манипулятор, а когда мышка будет не нужна — просто распрямите ее.

Новая мышка — устройство очень компактное, ее длина составляет не более 15 мм. Хозяин Arc Touch Mouse запросто сможет носить этот девайс с собой, куда бы он ни направлялся. Кроме того, мышка оснащена сенсорной панелью, которая отлично подойдет для того, чтобы осуществлять навигацию по веб-страницам. Технология BlueTrack, которой оснащается девайс, позволяет ему работать практически на любой поверхности.

Энергию Arc Touch Mouse получает от пары батареек AAA, причем мышка комплектуется специальным индикатором, с помощью которого можно оценить уровень заряда. Манипулятор будет распространяться по цене $69,95, в магазинах мышка должна появиться в январе 2011 года.

AlexS

ViewPad 100 — планшетный компьютер от ViewSonic

На выставке IFA 2010 компания ViewSonic представила свой новый планшетный компьютер. Одна из самых интересных особенностей планшетника ViewPad 100 — сразу две операционные системы, предустановленные на нем. По умолчанию девайс оснащается Windows 7 и Android 1.6. Естественно, это отражается и на использовании встроенной памяти: ViewPad 100 укомплектован 16 Гб флеш-памяти, однако большая часть этого объема уходит на нужды операционных систем. Тем не менее для хранения пользовательских файлов можно использовать и сменные накопители — ViewPad 100 поддерживает карты памяти формата SDHC. Для связи с Интернет предусмотрены модули Wi-Fi и Bluetooth. Кроме того, планшет оснащается приемником GPS и встроенной веб-камерой. Диагональ дисплея ViewPad 100 составляет 10 дюймов, а "сердцем" планшета является процессор Intel Atom с тактовой частотой 1,6 ГГц. В магазинах новый планшетник от ViewSonic должен появиться в октябре текущего года.



РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Платформы*	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Дата
УЖЕ ВЫШЛИ					
Victoria 2	Стратегия в режиме реального времени	PC	Paradox Entertainment / 1С–СофтКлаб, Snowball Studios	Paradox Entertainment	–
Avatar Squadron	Аркада	X360	Microsoft / –	Raoghard	–
Star Crisis	Аркада	X360	Excalibur Studios / –	Excalibur Studios	–
Breeze	Аркада	X360	Null City Software / –	Null City Software	–
Kane & Lynch 2: Dog Days	Шутер от третьего лица	PC, X360, PS3	Eidos Interactive / Новый Диск	IO Interactive	–
Road Gangs	Аркада	PC	Blackwater Games / –	Blackwater Games	–
Top Gun	Аркадный авиасимулятор	PS3	Paramount Interactive / –	doublesix	–
Gold's Gym Dance Workout	Танцевальная аркада	Wii	Ubisoft Entertainment / –	Land Ho!	–
Avatar Cash Dash	Аркада	X360	Microsoft / –	BBQ Games	–
Lara Croft and the Guardian of Light	Платформер	X360	Square Enix / –	Crystal Dynamics	–
Solar Struggle	Аркада	X360	Redspotgames / –	Z-Software	–
Drakensang: Phileasson's Secret	Ролевая игра, дополнение	PC	dtp entertainment / –	Radon Labs	–
We Sing Encore	Музыкальная аркада	Wii	Nordic Games Publishing / –	Le Cortex	–
Caelum	Аркада	PC	ApGames / –	ApGames	–
In the Mix: Featuring Armin van Buuren	Музыкальная аркада	Wii	Foreign Media Games / –	TransGaming Studio	–
Star Ruler	Стратегия в режиме реального времени	PC	Blind Mind Studios / –	Blind Mind Studios	–
ColorCube	Пазл	PC	ColorCube Studio / –	ColorCube Studio	–
Mafia 2	Шутер от третьего лица	PC, X360, PS3	2K Games / 1С–СофтКлаб	2K Czech	–
Spatial Rift	Аркада, тактическая стратегия	X360	Waypoint Games / –	Waypoint Games	–
Elemental. War of Magic	Пошаговая стратегия	PC	Stardock Entertainment / 1С–СофтКлаб, Snowball Studios	Stardock Entertainment	–
Shank	Платформер	X360	Electronic Arts / –	Klei Entertainment	–
Gunblade NY & LA Machineguns Arcade Hits Pack	Виртуальный тир	Wii	SEGA / –	SEGA	–
Ship Simulator Extremes	Симулятор водного транспорта	PC	Paradox Interactive / –	VSTEP	–
Sam & Max: The Devil's Playhouse. Episode 5: The City That Dares Not Sleep	Квест	PC, PS3	Telltale Games / –	Telltale Games	–
Grease: The Game	Аркада	Wii, NDS	505 Games / –	Zoe Mode, Big Head Games	–
Metroid: Other M	Шутер от первого и третьего лица	Wii	Nintendo / –	Team Ninja, Nintendo	–
Valkyria Chronicles 2	Стратегия	PS3	SEGA / –	Sega WOW	–
Ace Combat: Joint Assault	Аркадный авиасимулятор	PSP	Namco Bandai Games / –	Project Aces	–
Disney Guilty Party	Логическая игра	Wii	Disney Interactive Studios / –	Wideload Games	–
Dead Rising 2: Case Zero	Шутер от третьего лица	X360	Capcom Entertainment / –	Blue Castle Games	–
Rugby League Live	Симулятор регби	X360	Tru Blu Games / –	Big Ant Studios	–
Batman: The Brave and the Bold – The Videogame	Платформер	Wii, NDS	Warner Bros. Interactive Entertainment / –	WayForward Technologies	–
Amnesia: The Dark Descent	Квест	PC	Frictional Games / 1С–СофтКлаб, Snowball Studios	Frictional Games	–
R.U.S.E.	Стратегия в режиме реального времени	PC, X360, PS3	Ubisoft Entertainment / Бука	Eugen Systems	–
Tom Clancy's H.A.W.X. 2	Аркадный авиасимулятор	PC, X360, PS3, Wii	Ubisoft Entertainment / GFI, Руссобит–М	Ubisoft Bucharest	–
Spider–Man: Shattered Dimensions	Экшен от третьего лица	X360, PS3, Wii, NDS	Activision / –	Beenox Studios, Griptonite Games	–
NHL Slapshot	Симулятор хоккея	Wii	Electronic Arts / –	EA Canada	–
NHL 2K11	Симулятор хоккея	Wii	2K Sports / –	Visual Concepts	–
Gormiti: The Lords of Nature!	Аркада	Wii, NDS	Konami Digital Entertainment / –	Climax Studios	–
Patrician 4	Стратегия в режиме реального времени	PC	Kalypso Media / –	Gaming Minds Studios	–
The Sims 3: Fast Lane Stuff	Симулятор жизни, дополнение	PC	Electronic Arts / Electronic Arts	EA Montreal	–
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
House, M.D.	Логическая игра	PC	Legacy Interactive / GFI, Руссобит–М	Legacy Interactive	13 сентября
Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole The Videogame	Аркада	X360, PS3, Wii, NDS	Warner Bros. Interactive Entertainment / –	Krome Studios, Tantalus Media	14 сентября
Halo: Reach	Шутер от первого лица	X360	Microsoft / –	Bungie Studios	14 сентября
Scooby–Doo! and the Spooky Swamp	Аркада	PS2, Wii, NDS	Warner Bros. Interactive Entertainment / –	Torus Games	14 сентября
Greg Hastings Paintball 2	Шутер от первого лица	X360, PS3, Wii	Majesco Entertainment / –	Super X Studios	14 сентября
Front Mission Evolved	Шутер от третьего лица	PC, X360, PS3	Square Enix / –	Double Helix Games	17 сентября
Lionheart: Kings' Crusade	Стратегия в режиме реального времени	PC	Paradox Interactive / 1C, Snowball Studios	Neocore Games	17 сентября
King's Bounty: Перекрестки миров	Ролевая игра, пошаговая стратегия, дополнение	PC	1C Publishing / 1С–СофтКлаб	Katauri Interactive	17 сентября
Kung Fu Rider	Аркада	PS3	Sony Computer Entertainment / –	SCE Japan Studio	17 сентября
F1 2010	Автосимулятор	PC, X360, PS3	Codemasters / Бука	Codemasters Studios Birmingham	21 сентября
SpellForce 2: Faith in Destiny	Ролевая игра, стратегия, дополнение	PC	Dreamcatcher Games / –	Trine Games	21 сентября
Sid Meier's Civilization 5	Пошаговая стратегия	PC	2K Games / –	Firaxis Games	21 сентября
Family Party: Fitness Fun	Аркада	Wii	D3Publisher /	Tamsoft Corporation	21 сентября
DeathSpank: Thongs of Virtue	Ролевая игра	PS3	Electronic Arts / –	Hothead Games	21 сентября
DeathSpank: Thongs of Virtue	Ролевая игра	X360	Electronic Arts / –	Hothead Games	22 сентября
Dead Rising 2	Шутер от третьего лица	X360, PS3	Capcom Entertainment / –	Blue Castle Games	24 сентября
Quantum Theory	Шутер от третьего лица	X360, PS3	Tecmo Koei / –	Team Tachyon	24 сентября
Battle vs. Chess	Виртуальные шахматы	PC, X360, PS3	TopWare Interactive / –	Gaijin Entertainment	28 сентября
Guitar Hero: Warriors of Rock	Музыкальная аркада	X360, PS3, Wii	Activision / –	Neversoft Entertainment, Vicarious Visions	28 сентября
Lara Croft and the Guardian of Light	Платформер	PC, PS3	Square Enix / –	Crystal Dynamics	28 сентября
Swords	Аркада	Wii	Majesco Entertainment / –	Panic Button Games	28 сентября
Hydrophobia	Хоррор–адвенчура	X360	Microsoft / –	Dark Energy Digital	29 сентября
Final Fantasy 14	MMORPG	PC	Square Enix / –	Square Enix	30 сентября
Tom Clancy's Ghost Recon: Predator	Тактический шутер от третьего лица	PSP	Ubisoft Entertainment / –	Ubisoft Entertainment	30 сентября
LowRider Extreme	Аркадный рейсинг	PC	Play Publishing / –	Red Dot Games	30 сентября
FIFA 11	Футбольный симулятор	PC, X360, PS3, PS2, Wii, PSP, NDS	Electronic Arts / Electronic Arts	EA Canada	1 октября
Two Worlds 2	Ролевая игра	PC, X360, PS3	TopWare Interactive / 1С–СофтКлаб, Snowball Studios	Reality Pump	5 октября
Def Jam Rapstar	Музыкальная аркада	X360, PS3, Wii	–	4mm Games	5 октября
Enslaved: Odyssey to the West	Слэшер	X360, PS3	Namco Bandai Games / –	Ninja Theory	5 октября
Warriors of Elysia	Файтинг	PC	Creative Edge Studios / –	Creative Edge Studios	5 октября
Final Fantasy: The 4 Heroes of Light	jRPG	NDS	Square Enix / –	Square Enix	5 октября
NBA 2K11	Баскетбольный симулятор	PC, X360, PS3, PS2, Wii, PSP	2K Sports / –	Visual Concepts	5 октября
Rock of the Dead	Музыкальная аркада	X360, PS3	UFO Interactive / –	Epicenter Studios	5 октября
WRC: FIA World Rally Championship	Автосимулятор	PC, X360, PS3	Black Bean Games / –	Milestone	8 октября

** Указываются не все платформы, а только те, на которых игра вышла в период с 13.08.10 по 09.09.10 или выйдет в указанную дату*

ИНДУСТРИЯ

Бэкхем переходит в EA

Не так давно стало известно, что один из самых знаменитых и раскрученных футболистов планеты начал работать в EA Sports. Но не пугайтесь: большой футбол Дэвид на программный код не променял. Бэкхем станет лицом мультиплатформера EA Sports Active 2. Как считает глава проекта EA Sports, спортсмен способен значительно увеличить продажи игры в Европе и Австралии, выход которой состоится 19 ноября.

Не релизом единым

Создатели недавно вышедшего MMOTPS All Points Bulletin, шотландская студия-разработчик Realtime Worlds, признали свое банкротство. Компанию активно готовят к продаже: к примеру, 60 сотрудников студии уже уволены. Однако пользователям APB пока что, судя по всему, за судьбу своих аккаунтов переживать не стоит. Ждем новостей.

Итоги GamesCom

Кельн совсем недавно стал местом проведения игровой выставки GamesCom 2010. На ней разработчики щеголяли друг перед другом и журналистами своими новыми проектами и невиданными ранее технологиями. По традиции, в конце мероприятия были подведены итоги в семи номинациях. Главную награду выставки получил автосимулятор Gran Turismo 5; лучшей технологией стала PlayStation Move; победителем среди консольных проектов объявили все ту же Gran Turismo 5; на онлайн-просторах отличилась Guild Wars 2; лучшим на PC стал Crysis 2; Super Scribblenauts завоевала наибольшую симпатию среди проектов для мобильных платформ; лучшей игрой для всей семьи была признана Kirby's Epic Yarn.



Семья ZeniMax расширяется

Французская студия-разработчик Arkane Studios, отметившаяся созданием Dark Messiah of Might & Magic и Arx Fatalis, стала собственностью ZeniMax Media. Искренне надеемся, что владелица Bethesda Softworks и id Software направит силы студии в нужно русло. На данный момент известно, что новое приобретение уже вовсю работает над какой-то новой игрой вместе с Bethesda.

Максим LieR Паршуто

НАША ПОЧТА

Здравствуйте, читатели. Сегодня я расскажу вам сказку. В некотором государстве давным-давно, аж прошлой весной, жил добрый мудрец Ричард Псмит. Он не был ни ученым, ни философом, но миллионы людей очень любили его слушать и хвалили его слова. Ричард был геймером, но не простым, а очень внимательным. Он везде подмечал интересные закономерности, курьезные парадоксы, умел понять прелесть любой игры и популярность любого жанра. Помню, как однажды он заметил, что все игроки, как хомяки, очень берегут редкие патроны, свитки и зелья, оставляя их на крайний случай. А крайний случай так и не наступает до конца игры, потому остаются запасы неиспользованными, а игровые возможности — неопробованными. Другой раз Псмит рассказал, как в Корее делают онлайновые игры: издательства опрашивают игроков, выясняя, что тем нравится в существующих играх, а затем требуют от разработчиков все это вместить в новую игру. Потому корейские MMORPG такие одинаковые. Еще Ричард придумывал способы заставить игрока использовать разнообразные удары и заклинания, а не только самые лучшие и эффективные. Рассказывал из первых рук, как появляются баги, почему так трудно переводить игры и почему так редко хорошие писатели берутся за сюжет для игры. Удивительно, но для Псмита не существовало понятия "не о чем писать": об играх он мог рассуждать непрерывно.

Увы, наши читатели не столь одарены фантазией: исключив тему "плохая/хорошая "ВР"" из обсуждения, я получил только три интересных письма. К ним и перейдем.

[Сергей Савощенков]

Здравствуйте, уважаемая редакция "Виртуальных радостей".

В номере за январь этого года вы праздновали юбилей, с чем я вас запоздало поздравляю. Тогда поздравить не смог, потому как до этого вы вообще никак не говорили, что у вас будет юбилей. Я специально пролистал все номера с сентября две тысячи девятого, но ни одного упоминания, и нигде не было написано, что можно задать вопросы редакции газеты.

На первой полосе каждой газеты написано: "Издается с января 2000 года". За поздравления — спасибо.

А у меня они, между прочим, были, и, думаю, не только у меня. Поэтому я расстроился, что не смог их задать тогда, но в свете событий последних номеров ответы на те вопросы захотелось получить еще сильнее. Поэтому я решил расспросить редакцию через "Почту", и быть может, другие читатели могут последовать моему примеру, ведь думаю, таких непосредственных вопросов накопилось не только у меня.

Я ничуть не против: задавайте вопросы, только желательно не повторяться.

Вопросы к редактору Павлу Брелю:

Как организуется работа в "ВР"? Вы работаете все в редакции или удалено? Для кого "ВР" — главное место работы, а для кого — дополнительное?

Павел: Не считая стандартного набора "бухгалтерия, директор и др.", в офисе работаем только я, верстальщик и дизайнер (он делает титульные страницы). Все остальные трудятся удаленно. Соответственно, для штатных сотрудников "ВР" (точнее — издательство "Нестор") — основное место работы, для остальных — не основное.

Откуда такая текучка кадров? Почему вы не можете удержать авторов в газете? Ведь если взять номер годичной давности и сравнить с последним, то состав авторов изменился на 90%.

Павел: Причина проста: очень небольшой гонорарный фонд. Сложно удерживать авторов, не имея возможности финансово их стимулировать, а не подкрепленный чем-нибудь материальным энтузиазм имеет свойство достаточно быстро выветриваться. Кушать, как известно, всем хочется.

Вопросы к Anuriel:

Почему вы больше практически не обозреваете игры? Даже РПГ и ММОРПГ пишут другие люди. А ведь читатели привыкли доверять в этих жанрах именно вашему мнению.

Anuriel: Я играю во все новинки моего любимого жанра RPG и обязательно пишу по ним обзоры. Однако порой слишком увлекаюсь игрой, отчего не успеваю вовремя подготовить статью в "ВР". В таких случаях мои обзоры идут в "Компьютерную газету". Также их можно прочитать в архиве "ВР" или в моем собственном архиве на anuriel.com.

Обязательно напишу рецензии на все ролевые игры ближайшей осени, а также обзор дополнения Cataclysm для World of Warcraft.

Помню, вы были в ток-шоу по телевидению по поводу игр. Как этот эфир повлиял на вашу карьеру? Будут ли такие мероприятия дальше? И как о их проведении узнать нам — читателям?

Anuriel: Эфир, разумеется, никак не повлиял на мою карьеру, поскольку в мире компьютерных игр телеканал ОНТ не имеет никакого влияния.

Газету регулярно приглашают поучаствовать/поприсутствовать на различных событиях мира компьютерных игр. Но приглашения всегда приходят чуть ли не в последний момент, так что сообщить читателям заранее не получается (хоть бы самим заранее знать!). Исключение — мероприятия, которые организуем мы сами (например, "День "ВР"" на tibo).

Вопросы к Алексею Апанасевичу:

Вы уже очень давно в газете и в ней остаетесь, но если многих других авторов "ВР" я встречал в интернете, то вас нет. Вы пишете в какое-то Интернет-издание? Если да, то в какое, а если нет, то почему?

Anuriel: Как-то этот вопрос ускользнул от внимания Алексея, но мы с Google считаем, что в интернет-издания Алексей не писал.

Хотелось бы узнать, были ли для вас какие-то последствия после обзора на запрещенный в Беларуси фильм "Перевозчик-2"? Не страшно ли было его обозревать?

Алексей: Я так понял, Сергей, что Вы имели в виду фильм "Адреналин 2".

Ну, раз я вам сейчас отвечаю, то, вероятно, никаких страшных последствий для меня не было. Или были, но я их не заметил :-)

Вообще, так получилось, что вторую часть "Адреналина" мне удалось посмотреть еще до его официального запрета в Беларуси, так что страшно писать мне точно не было. [ОФФТОП: особенно если учесть, что сейчас DVD с "Адреналином 2" свободно продаются в любом официальном магазине]

Вопросы к Славе Кунцевичу:

Почему вы не хотите делать ваши обзоры объективными?

Слава: Нет никакой объективности. И надоело про это говорить. А вообще, мои статьи в этом отношении идеальны. Я ни от чего не фанатею. И не геймер. И плевать я хотел на игры. В плане объективности мои статьи совершенны, как и у любого другого критика.

Из-за чего вы так сильно любите инди-игры и почему завышаете им оценки?

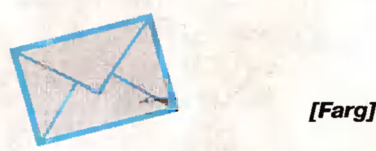
Слава: Не люблю я инди-игры. "Машинариум" — вот гениальная игра. Потому что там роботы играют джаз. Вы знаете другую игру, где роботы играют джаз? И Heavy Rain — хорошая игра. И Modern Warfare 2. И "Сталин против марсиан" классная. Только от этого их любить я не стану. Я девушку свою люблю, а про нее игры, слава богу, нет и, надеюсь, не будет никогда.

Почему вы так ненавидите консольные игры? И разве правильно "пэкашнику" писать на них обзоры?

Слава: Никакой я не "пэкашник". И не геймер. И к консолям какой-то особой ненависти нет — я ненавижу всю игровую индустрию одинаково.

На этом все. Если возникнут еще вопросы, то я их обязательно задам. Всего наилучшего, Сергей Савощенков.

И вам всего-всего. Обязательно пишите.



[Farg]

Здравствуйте, уважаемый Anuriel!

Здравствуйте!

Начну с приятного. Так уж повелось, что почти каждое письмо содержит критику в адрес газеты, я тоже напишу пару слов. Читаю газету уже 6 лет и, не поверите, от всех номеров в восторге. Каждый месяц нахожу кучу интереснейших статей, материалов и обзоров, практически каждую рубрику читаю с неподдельным интересом. Так и продолжайте!

Спасибо. Вы — тоже.

Теперь конкретно к теме письма. Мне интересно узнать Ваше мнение по следующему вопросу. Возможно ли вообще в природе создание "идеальной" видеоигры? Игры, которая была бы совершенством на 99% (в мире же нет ничего идеального) в плане графики, геймплея и т.п. Представьте себе n-ую часть GTA, от которой нереально оторваться, и можешь делать все что душе угодно, или какой-нибудь Fable x, где общество и отношения, да и вообще, все будет построено так, как и в нашем мире. Что же должно случиться, чтобы такую гулю можно было приобрести и поиграть в нее?

Я, конечно, не разработчик игр, не программист, и все далее написанное — это сугубо моя точка зрения, которую вы можете как отвергнуть, так и принять.

В наш век технический прогресс прыгнул достаточно далеко: процессоры обрабатывают запредельное количество операций, компьютерная графика все хорошеет и т.д. Так сказать, материальная база для создания идеальной игры готова. Не хватает только разработчиков, которые бы все это использовали. Вот здесь и кроется главная проблема недоделанности современных игр — нехватка времени и рабочих рук, иногда мозгов (не поймите неправильно). Со многими играми происходит следующая ситуация: наметили разработчики дату выхода, перенесли ее на год, потом еще на пару месяцев, а проект все равно зачастую выходит "сырым" и без половины тех обещаний, что вводили нам в уши разработчики. К слову, насмотревшись роликов Brothers in Arms: Hell's Highway и сравнив с тем, что оказалось в итоге, я разочаровался в игре.

Представьте, если бы над игрой трудились не пара десятков человек, а, скажем, несколько тысяч и более. Сотня людей отвечает за модели оружия, тысяча — за игровые локации, пара сотен пишет ИИ. Чувствуете размах? Я считаю, что при таком подходе сократится время разработки, практически каждая мелочь будет проработана (это ж сколько людей протестируют игру...) Конечно, сразу возникает много проблем: как организовать работу и найти столько человек (и не факт, что они будут из одной страны), согласится ли кто-нибудь издавать проект, окупится ли он? Да, вести такую разработку непросто, и поэтому за все время существования индустрии видеоигр такого проекта я не припомню. Были случаи, когда игрой занимались две-три студии, но масштабы не те!

Однако все в жизни может быть, и вдруг когда-нибудь создадут такую "мегастудию" и мы получим игру своей мечты.

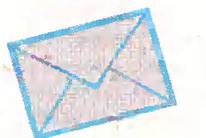
На этом прощаюсь и хочу поблагодарить редакцию "ВР" за труд, а также пожелать роста читателей и дальнейшего развития (переход в цвет — это, конечно, новый уровень газеты).

"Инопланетяне не захватывают наш мир потому, что они достигли высочайших технологических высот, а затем сделали идеальную игру и теперь играют в нее все свое время" Думаю, я не очень ошибусь, если припишу эти слова Джону Кармаку.

Наша человеческая раса к созданию идеальной игры не готова, а в последние годы даже к этому не стремится. Вы говорите о совершенстве видеокарт и процессоров, но весь мир сегодня играет на "железе" четырехлетней давности — на консолях. А там другие правила: игра должна быть короткой, чтобы побыстрее освободить место другим проектам того же жанра. В марте Эцио лихо прыгал и жестоко убивал, в июне то же самое делал Сэм Фишер, а в июле — Принц Персии. Разработчик один и тот же, геймплей одинаков. Почему не сделать одну "идеальную" игру про прыгуна-садиста? Невыгодно — раз, консольное железо не потянет — два.

Можно обратиться к Blizzard: у них свой взгляд на консоли и выгоду. Над World of Warcraft работает почти 5000 человек, не считая участников открытых бета-тестов. Разработчики не ограничены ни в средствах, ни в сроках. Вроде бы масштабы те, но идеалом WoW не является.

Поэтому ни масштабы разработки, ни прогресс в "железе" не продвигают игры к идеалу. Игры становятся лучше с появлением разных движков (Havok, Radiant AI) и генераторов (SpeedTree, EMotion). Эти технологии сокращают время разработки и позволяют избегать багов. Но появляются они редко, поэтому об идеальной игре пока остается только мечтать.



[Ice]

Добрый день. В последней "НП" была поднята мысль, о том, что необходимо сделать "Почту" более информативной и перестать писать неприятные статьи о газете и авторах. Хотя сделать это сложно, но хочется попробовать. В этом письме не будет <u>ни слова о качестве газеты и ее авторах</u> (разве только не выдержу и в конце сорвусь).

1. Проблема энергопотребления.

Много сказано о том, что вот энергия и ее источники всегда будут для выполнения любых человеческих прихотей, но это не совсем верно. Как все разумное, доброе и вечное, электростанции и теплоцентрали создавались в 50-60 годах прошлого века, соответственно, их износ составляет около 70-80%, учитывая, что сейчас строят известно как, новые станции навряд ли справятся с возросшими нагрузками при выходе из строя старых. Да к тому же потребление электроэнергии каждый год неуклонно растет, что также негативно сказывается на источниках и потребителях электроэнергии. Если учесть, что энергия также вырабатывается за счет исчерпаемых нефти и газа, то становится совсем грустно (запасов этих полезных ископаемых, по самым адекватным прогнозам, должно еще хватить лет на 10-15). Поэтому, в принципе, производителям и не очень выгодно развивать компьютерное железо. Просто в один прекрасный день могут ввести жесткие лимиты на потребление энергоресурсов, и придется выбирать — постирать, приготовить ужин или поиграть в компьютерные игры. Насчет новых энергосберегающих проектов можно сказать, что они хорошо работают только в теории, а на практике — полный провал (хваленые "вечные" энергосберегающие лампы, например, перегорают быстрее ламп накаливания, вызывают помехи в электросети и сети радиопередач и окупаются только в случае использования не менее 6 таких агрегатов в квартире). Новые проекты в этой области есть, например, японцы предлагают смонтировать вокруг Луны пояс из солнечных батарей (на Луне-то Солнце круглые сутки не заходит), правда, транспортировать эту энергию на Землю довольно проблематично. Также сейчас озаботились тем, чтобы использовать мини-генераторы в системах канализации и отопления (то есть помыл руки — загорелась лампочка в туалете), но эти проекты затратны, а эффект от них не слишком велик. Проблема в том, что теория, как всегда, сильно оторвана от практики. То есть получается ситуация "вот тебе два болта, сделай из них комбайн".

См. страницу 8

НАША ПОЧТА

Начало на странице 7

2. О самобытных играх (имею в виду не трэш и не инди-проеты).

Давно ли вы играли в игру, которая была бы не похожа на все остальное, в которой был бы свой самобытный сюжет, свои персонажи и история? По себе скажу: очень давно, все новые игры являются самокопированием, сиквелами, приквелами, дополнениями, очередной такой же игрой с приставкой "№2" или "№3". В итоге играешь 15-20 минут и думаешь: "Все это я уже видел, все это уже было". Могу даже провести параллели: Dragon Age — Neverwinter Nights 2 (почти тот же сюжет и те же персонажи: любящий наломать дров воин-гном, взбалмошная и стервозная магичка, наивная рога. Не верите — найдите и пройдите Neverwinter Nights 2). Assassin's Creed — Prince of Persia (та же акробатика, те же добивающие удары), Sacred 2 — Sacred (тот же монстрятник), WoW: WoLK — WoW: BC (почти все тоже), Starcraft 2 — Starcraft (почти все то же). Единственной игрой, выбивающейся из этих рядов, за пятилетку можно назвать только "Ведьмака": там все свое родное — и прокачка, и герои, и сюжет.

О чем это говорит? О кризисе идей разработчиков, да и всей индустрии. Вот почему раньше было и небо выше, и трава зеленее. А не потому, что были в 15-летнем возрасте и ничего не понимали. А сейчас полное дежавю, потому и играть в эти крутейшие игры с современной графикой совсем не хочется. Плохо просто, когда подсовывают пустышку в красивой обертке, без новых идей и без сюжета. Впечатление от таких игр — как будто бы жуешь одну уже заскованную до дыр жвачку.

3. Компьютерные клубы.

Раньше эти злачные места объединяли людей, давали повод поспорить, выявить победителя, поконкурировать, узнать свои возможности, а также очень клево (пацанское слово конечно, но сюда подходит) пообщаться вживую. А сейчас большая половина закрыта, содержать не выгодно. А игра в сети не дает даже 50 процентов тех старых неповторимых ощущений. Хотя чего уж говорить, раньше говорили: "Созвонимся, встретимся", а сейчас: "Счатимся в сети". У нас сейчас стало все по интернету: и общение, и любовь, скоро уже дети по интернету появятся). Одно грустно: люди разучились нормально общаться. А это очень большой минус. И если раньше геймер (не люблю это слово, но использовать надо) действительно много двигался и имел кучу реальных друзей, то сейчас геймеру это не надо, достаточно дома компьютера и интернета.

4. Олдскул.

Старые игровые серии "Варкрафт", "НФС", "Принц Персии", "Дисайплс", да чего уж там, даже "Старкрафт" либо скатились до полного самокопирования, либо давно почили, либо сейчас выпускаются в качестве дешевой трэшевой поделки. И становится обидно за эти отличные когда-то игры, новых идей, опять же, не завезли, а тупо выбивают деньги на пропиаренной марке. Куда катится мир!?

5. Финишная прямая.

Если честно, уже надоело стучать на клавиатуре. Надеюсь, стучу не зря и это кто-то увидит и прочитает. (Если, конечно, еще мой адрес не забит в черный список на сайте "ВР"). Удачи всей редакции, о которой в этом письме ни слова, даже как-то непривычно. Если попадет в "НП" за сентябрь, просьба комментировать после письма.

С уважением, Ice.

Добрый день, Ice.

Вспоминать о добром прошлом любят все, в том числе и я. Все в мире меняется, только привычка вспоминать остается. Но сравнивать настоящее и прошлое можно лишь тогда, когда оценил плюсы настоящего. В играх это киберспорт в онлайне, MMO-игры, стереоизображение (почему-то сейчас называемое 3D-изображение), контроллеры типа Wii Remote или Kinect, кинематографичные экшены, кооперативный режим и многое другое, что предлагают компании и бренды, ранее не существовавшие. Если вы игнорируете эти предложения и ждете от старых яблонь новых яблок, то будете получать только дежавю и ностальгию. В мире давно уже есть не только BioWare и Blizzard, пора научиться смотреть по сторонам.

Удивительное рядом: все эти люди, которые не ходят в клубы, не берегут природные ресурсы и просят олдскульных игр, живут среди нас. Мы рядом с ними работаем и учимся, они среди наших друзей и родственников. При желании их можно спросить, почему они не боятся роста энергопотребления, почему живому общению предпочитают чаты. Ведь никакого заговора нет, только спрос и предложение.

Поэтому я не буду брать на себя роль всезнайки и подробно отвечать на каждый вопрос. Если среди читателей есть эксперты, они ответят лучше.

Спасибо за письмо.

***

Интернет сближает мир, а мы и так близко — живем в одной маленькой стране. Нам не нужно ждать очереди на звонок по межгороду, электрические сигналы пересекают Беларусь за доли секунды, а письма всегда приходят в короткий срок и по адресу. Особенно если это электронные письма. И все же письмо в "ВР" остается событием, как концерт звезды в провинциальном городе. Письмо приходит с пафосом, долгими приветствиями. В нем напряжение и спешка: оно хочет успеть сказать все, будто в жизни нам выпал лишь один шанс поговорить. Пытается завоевать сердце редакции и читателей, будто после ответа Ануриеля уже не получится что-то добавить, пояснить или возразить. А если выступление письма сорвалось — обида, ведь следующего письма ждать ой как долго.

Половину "Нашей почты" 17000 читателей пишут целый месяц. Вторую половину Ануриель пишет за день-два. Подумайте об этом.

Артем Дыдышко aka Anuriel
anuriel@anuriel.com

О менталитете, терроризме и торжестве разума

Дожились. Это, конечно, слухи, но слухи, так сказать, из источников, приближенных к официальным. Причем прямиком из наших палестин, а 2K Games если своим сиквелом Mafia гордиться и не могут, то уж по скандальности этот проект скоро обскачет серию Grand Theft Auto. Если кто не в курсе, то в премьерный день, когда каждый желающий мог заполучить в руки вожделенный диск с Mafia 2, на базе магазина OZ.by проходило миленькое костюмированное шоу: покупателям предлагалось нацепить подтяжки и шляпы, взять в зубы по сигаре, а в руки — по пластмассовому Томми-гану да получить за это немного халявы. А кто-то узрел в этом зачатки организованной преступности.



Все сводится к тому, что, по слухам, некоторые чиновники всерьез обеспокоены психическим состоянием отечественных геймеров — по их мнению, времяпрепровождение подрастающего и не очень поколения за Mafia 2 может стимулировать не что-нибудь, а прямо-таки рост организованной преступности. И если та же GTA4 вполне себе разрешала в своем виртуальном мире приторговывать наркотиками и стрелять случайным прохожим в лица, и это еще было ничего, то Mafia 2, по мнению прогрессивных специалистов, переступает границу дозволенного и идеализирует криминальные методы ведения бизнеса, а также поклонение лидерам преступных группировок. Конечно, хотелось бы узнать, кто и когда начертил границы дозволенного, хотя и не особо любопытно: мы уже всласть посмеялись над градацией жестокости на дозволенную и чрезмерную, ага.

Конечно, на этот раз обошлось без эксцессов — торжество разума! Хотя, опять же, по слухам, в высших эшелонах всерьез рассматривался вопрос по поводу обязательной регистрации продавцом личных данных покупателей. Заставляет задуматься: навряд ли история этим закончится, тем более что многие чиновники уже давно точат зубы на игровую индустрию в стране, где на возрастные рейтинги той же ESRB традиционно плевать хотели. И официальная причина тут все та же: наши благодетели спать спокойно не могут, пока продукты игровой индустрии оказывают негативное влияние на неокрепшие умы белорусской молодежи. Нет, мы, конечно, за введение и, что главное, соблюдение возрастных рейтингов, но регистрация личных данных при покупке игры — это уже перебор. Но вопрос о создании в Беларуси специальной оценочной комиссии, которая будет выдавать играм свои рейтинги, открыт, причем открыт давно. А уж с учетом того, что в июле 2009 года было объявлено о создании контролирующего органа, который будет подвергать тщательной проверке все кинематографические и литературные произведения, поступающие в страну, то в его скором открытии можно не сомневаться. Рейтинги с учетом белорусского менталитета... Менталитета, ага. На самом деле уже так наслышаны об этом самом мифическом белорусском менталитете, что скоро в него начнем верить. А там уж и пользу извлечем: поставим белорусский менталитет на поток, экспортировать его будем. Что, думаете, клиентов не будет? Ошибаетесь!

Вот Великобритания по гранту министра обороны Лиама Фокса точно с удовольствием закупила бы несколько тысяч баррелей чистого, нефильтрованного белорусского менталитета. Он бы им пригодился в священной войне против новой Medal of Honor. Мистер Фокс умудрился обозвать игру бестактной и аморальной по причине того, что в мультиплеере можно будет немножко пошалить на стороне талибов. *"Это просто отвратительно, что кто-то находит приемлемым воссоздавать действия талибов. Из-за них дети теряли отцов, женщины теряли мужей. Я очень зол и чувствую глубокое отвращение. Мне трудно представить, что хоть один гражданин нашей страны захочет купить столь ярко выраженную антибританскую игру. Я хочу убедить торговые сети показать свое уважение к нашим вооруженным силам и запретить к продаже эту мерзость"*, — сообщил министр обороны, как бы подтверждая серьезность своих намерений. Да только среди правящих верхов поддержки он не нашел: разум торжествует! Очевидно же, что белорусского менталитета не хватило.

Зато менталитет внезапно вскипел в горячей крови итальянцев. А точнее — политкорректность же! — италоамериканцев. И вновь по поводу Mafia 2. Воздрузивший на себя роль лидера правоверной итальянской диаспоры в США некто Андрэ Димино из организации UNICO обозвал игру "сборником расистских нелепостей", заявив в открытом письме главе Take-Two Штраусу Зельнику следующее: *"Это клеветнический стереотип, будто бы организованная преступность является исключительной прерогативой итальянцев и италоамериканцев... Take-Two прямо, явно и незаконно подвергает дискриминации и унижению целую нацию, показывая их в невыгодном свете. Мы требуем, чтобы они остановили выпуск игры и очистили ее от всех упоминаний итальянцев и италоамериканцев". "Mafia 2 рассказывает потрясающую историю об организованной преступности в Америке. В течение десятилетий об этом писали романы, снимали фильмы и телешоу. И, кстати, я думаю, что ни UNICO, ни какая-либо другая организация, представляющая италоамериканцев, на самом деле эту игру даже в глаза не видели"*, — ловко парировал Штраус Зельник, не забыв еще раз напомнить про высокий возрастной рейтинг и на всякий случай использовав политкорректное "италоамериканцы". Что-то по этому поводу предосудительное пыталось сказать и итальянское правительство — но быстро замолкло: разум торжествует!

Вообще, во всем этом мне видится новый тренд в крестовых походах против виртуальных развлечений. Хула на "чрезмерную жестокость", видимо, сошла на нет с лишением Джека Томпсона адвокатской лицензии, а "борцы за нравственность" взялись за обвинения в более тонких социальных тонах. Попахивает отсюда известно чем — лицемерием. И как тут не вспомнить историю с Resident Evil 5, от которой правозащитники, пардон, писались кипятком из-за того, что зомби были представлены в основном чернокожим населением. То есть отпиливать голову виртуальному оппоненту перестает быть чем-то нормальным только в том случае, если оппонент — чернокожий гомосексуалист. Разносить людей на клочки из многоствольного пулемета — это нормально, но убивать детей — фу-фу-фу. Стрелять виртуальным прохожим в лица — нормально, но делать это в составе виртуальной же преступной группировки — плохо и ай-ай-ай. Ну не маразм ли?

И главное, история еще не видела раскаявшихся и признавших всю нелепость таких вот войн против игроделов от поборников Джека Томпсона. И кто тут тогда адекватнее? Психологи из "ящика", называющие The Sims "симпсонами"? Министры оборон Великобритании? Или геймеры, как Глен Маккракен, проводящий эксперимент, добиваясь достижений в мультиплеере Call of Duty: Modern Warfare 2, не совершив при этом ни одного убийства? Или разработчики, создающие "жестокие и неполиткорректные" видеоигры, умеющие признавать свои ошибки, как, например, Питер Мур, глава подразделения EA Sports, заявивший: *"Иногда нужно проглотить свою гордость и сказать: мы хотели как лучше, но ошибались, так что лучше сделаем как вы скажете. Больше не будет такого, когда мы закидываем игру на прилавок и отправляемся делать следующую, не выслушав отзывы игроков"*. Или Ubisoft, отказавшаяся от своей убогой системы защиты в пользу Steamworks от Valve? Тут все ясно. И без всякого менталитета.

Слава Кунцевич

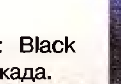
ОБЗОР

Alien Swarm

Жанр: аркадный шутер
Платформа: PC
Разработчик: Black Cat Games
Издатель: Valve Corporation
Похожие игры: серия Alien Shooter, Shadowgrounds
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор с частотой 2,4 ГГц; 1 Гб (для Windows XP) или 2 Гб (для Windows Vista и 7) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7600 или ATI Radeon X1600; 2,5 Гб свободного места на жестком диске, интернет-соединение
Официальный сайт игры: www.alienswarm.com

Любовь многих игроков к Valve вызвана не только всегда высоким качеством их проектов вроде дилогии Half-Life, Portal или обеих Left 4 Dead, но и необыкновенной щедростью этих разработчиков. Например, недавно они совершенно бесплатно раздали всем желающим владельцам PC DLC The Passing для Left 4 Dead 2, а теперь вот на Steam они на халяву предлагают аркадный шутер Alien Swarm.

На первый взгляд, в Alien Swarm навряд ли выйдет найти значимые отличия от любого аркадного шутера с видом сверху: мы передвигаемся по замкнутым футуристическим локациям, следуя из комнаты в комнату, из коридора в коридор, и постоянно стреляем по толпам атакующих врагов из самого разнообразного оружия. И даже если бы в игре было только это, то она уже была бы хороша: набор средств отстрела инопланетян разнообразный, хоть и не очень оригинальный, видов противников много, наваливаются они толпами с небольшими передышками — словом, все на своих местах. Но Alien Swarm имеет одно оригинальное преимущество над конкурентами вроде Alien Breed: Impact или Greed: Black Border: она — командная аркада.



Причем командное взаимодействие в продукте Black Cat Games — это не просто пробежки по узким коридорам и массовый геноцид инопланетян в компании с друзьями, а вполне себе тактический шутер. Есть разделение членов команды по классам: техники легко справляются с запертыми дверьми и взламывают компьютеры, спецназовцы прекрасно сдерживают массированные атаки, медики поправляют здоровье раненых бойцов, а офицеры способны превращать очки опыта в рост характеристик подопечных. Причем в игре четкое взаимодействие действительно важно — без слаженных действий группы многочисленные насекомоподобные твари с легкостью разорвут бойцов на части, а храбрые одиночки и вовсе погибнут бесславной смертью, не успев толком начать игру. В Alien Swarm надо четко знать свои обязанности: пока техник взламывает консоль, солдаты должны отстреливать пришельцев на дальних рубежах, или, например, при схватке со своеобразными боссами кому-то приходится отвлекать его внимание на себя, когда другие готовят засаду или стараются зайти сзади для решительной атаки.

И даже без этого играть в Alien Swarm не скучно: масса оружия, традиционная развеселая стрельба из стационарных турелей, множество подвидов инопланетян, различающихся манерой поведения, и все в таком духе. Не лишним будет упомянуть про неплохой редактор уровней и широкие возможности для создания другого пользовательского контента, что неминуемо будет вдыхать жизнь в игру еще долгое время.

Достойным вышло и графическое оснащение Alien Swarm: пусть картинка весьма скромная, да и буйства фантазии дизайнеров от вида sci-fi-коридоров не чувствуется, но Source Engine обеспечивает вполне приятную визуальную часть с хорошими спецэффектами.

Конечно, можно было обойтись с Alien Swarm и построже — поругать за однообразные локации или сюжет для галочки, но учитывая, что игра не будет стоить вам ни копейки, с разработчиков и взятки гладки. И даже наоборот: получить "за так" отличный сетевой аркадный шутер — это всегда приятно.





РАДОСТИ:

Интересный насыщенный геймплей
Хорошо проработанное командное взаимодействие
Достойная графика
Бесплатность

ГАДОСТИ:

Отсутствуют

ОЦЕНКА:

8.1

ВЫВОД:

Отличный командный наследник идей Alien Shooter, в котором каждый элемент выполнен на хорошем уровне. И к тому же бесплатный.

ВР

Alien Breed: Impact

Жанр: аркадный шутер
Платформа: PC
Разработчик: Team17 Software
Издатель: Team17 Software
Похожие игры: серия Alien Breed, Shadowgrounds, Alien Swarm
Мультиплеер: интернет
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор с частотой 2,0 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 или ATI Radeon HD3850; 1,5 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение
Официальный сайт игры: www.team17.com/?page_id=9

Оригинальная Alien Breed вышла еще в далеком 1993 году и представляла собой двухмерную стрелялку. Alien Breed: Impact, собственно, является той же игрой, только переведенной в соответствие с нынешними графическими требованиями.

Alien Breed: Evolution — своеобразный ремейк классической top-down аркады от тех же Team 17 — появился на Xbox Live Arcade еще в декабре прошлого года, однако тогда ему удалось миновать строгий взгляд сотрудников "Виртуальных радостей". Alien Breed: Impact, совсем недавно появившийся на персональных компьютерах и получивший небольшую добавку в виде пролога, а также улучшенную графику, критики избежать не смог.

По сути дела, многого от этой игры ждать было бы глупо: обычный аркадный шутер с видом сверху, где одинокий протагонист отстреливает толпы тупых, но многочисленных врагов. Но разработчики могли бы выдумать что-нибудь оригинальнее банального сборника штампов.

Штамп №1 — это сюжет. Сценарий игры как будто списан с Dead Space. Небольшой ремонтный корабль, на борту которого находится наш герой — техник и инженер по имени Теодор Конрад, пристыковывается к загадочному космолету пришельцев. Естественно, на него сразу же набрасываются враждебно настроенные инопланетяне, и задача проста — спастись с проклятого судна, восстановив все его системы. Несмотря на очевидную вторичность, сюжет в Alien Breed: Impact для игры такого жанра все-таки неплох. Но и не хорош.

Штамп №2 — это игровой процесс. Мы бродим по отсекам корабля пришельцев, чиним всякую мелочь, решаем примитивные головоломки и, конечно же, отстреливаем прущих волнами инопланетян. Несмотря на то, что уничтожать противников в меру интересно и геймплей в Alien Breed: Impact довольно-таки бодрый, постоянно ловишь себя на мысли, что инопланетяне позаимствованы из известных фантастических фильмов и игр. То же самое и с оружием: пистолет, штурмовая винтовка, лазер, огнемет, стационарные турели — ничего оригинального.



Системы прокачки в Alien Breed: Impact нет как таковой — разработчики ограничились лишь набором апгрейдов. Они тоже заштампованные: увеличение урона и скорострельности, восстановление здоровья и все в том же духе.

Графическая оболочка игры не то чтобы смотрится идеально, но вполне себе симпатична. Разве что, опять же, раздражают штампы sci-fi и однообразный дизайн.

Alien Breed: Impact не представляет собой ничего интересного. А так — весьма симпатичный аркадный шутер, за которым не зазорно провести пару вечеров.

РАДОСТИ:

Бодрый геймплей
Неплохая графика

ГАДОСТИ:

Много штампов
Скучный дизайн

ОЦЕНКА:

6.1

ВЫВОД:

Неплохое развлечение на пару свободных вечеров. На большее вторичному Alien Breed: Impact претендовать тяжеловато.

ВР

ОБЗОР

Dragon Quest 9: Sentinels of the Starry Skies

Жанр: jRPG
Платформа: Nintendo DS
Разработчик: Level-5
Издатель: Nintendo
Похожие игры: серия Dragon Quest
Официальный сайт игры: www.dqnine.com



Dragon Quest — это легендарная серия японских ролевых игр, начавшая свой путь в далеком 1986 году, когда еще только часть будущих Square Enix — компания Enix — выпустила первую часть на приставке Famicom (NES). И пусть у нас эта серия менее популярна, чем Final Fantasy, в Японии она с легкостью укладывает "финалку" на лопатки.

Первые четыре части серии для NES, как и последующие две для SNES, били рекорды продаж в Японии, но европейский и американский рынки им покорить не удалось. Так же было и с седьмой номерной частью, которая установила рекорды продаж в Стране восходящего солнца, но провалилась на мировой торговой арене. К слову, она вышла на PSOne уже тогда, когда геймеры вовсю осваивали вторую версию PlayStation — можно даже провести параллели с Dragon Quest 9: Sentinels of the Starry Skies, выпущенной эксклюзивно для Nintendo DS. Ни для кого не секрет, что эта карманная консоль уже доживает свое, а ее готовится сменить новая версия приставки. Тем более странной кажется эта эксклюзивность, ну, или при помощи свежей игры Nintendo собирается распродать лежалый товар. И, наверное, успешно: в Японии игра уже продалась тиражом более 4 млн. экземпляров. А вот Dragon Quest VIII с подзаголовком Journey of the Cursed King в американской и европейской версиях (Sora to Daichi to Norowareshi Himegimi — в японской) стала первым настоящим финансовым успехом линейки на мировом рынке.

Выбор NDS в качестве платформы для игры в Dragon Quest 9: Sentinels of the Starry Skies, как мы уже отметили, как минимум странный, даже несмотря на то, что прошлые игры серии тоже бывали на этой консоли, но и, кроме того, с ним связано несколько моментов, портящих впечатление от игры. Во-первых, это, конечно же, графическое оснащение. Яркую, цветочную, сказочную картинку из прошлой части запихнули на маленькие экранчики маломощной платформы, отчего визуальная часть начала напоминать о старых добрых временах и первых играх серии на NES и SNES. С одной стороны, в этом нет ничего плохого, и даже с такой графикой и видом сверху проект выглядит весьма мило, но после Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King с ее очаровательным миром и неподражаемой оригинальной архитектурой остается неприятное впечатление. Благо хорошо анимированы сражения — тут не подкопаешься. Но те же самые проблемы со звуками и музыкой: на динамиках NDS они вышли уж слишком посредственными. Во-вторых, карманная платформа в основном расценивается как способ убить время в транспорте или на парах в университете, поэтому такой массивный жанр, как jRPG, требующий времени и внимания, воспринимается тут тяжело. Хотя, как исключение из правила, для Dragon Quest 9: Sentinels of the Starry Skies это такой же минус, как и плюс: нечасто владельцам NDS выпадает возможность попробовать такую ролевую игру эксклюзивом для своей платформы.

Ну а в остальном девятая часть Dragon Quest остается все той же сказочной и чарующей японской ролевой игрой с относительно нелинейным сюжетом, тщательно проработанным и очень светлым волшебным миром и добротной боевой системой. Сюжет привычен для жанра, не считая вагон и маленькую тележку юмора, и подается через неожиданно качественные сценарные ролики. Он повествует историю персонажа, отправившегося в путь к священному дереву, исполняющему желания. А подстроить его под себя помогут широкие возможности кастомизации, включающие около тысячи деталей одежды, снаряжения и аксессуаров.

Не лишним будет упомянуть и мультиплеер: при помощи Wi-Fi можно составить свою партию из четырех человек и отправиться вместе на выполнение какого-нибудь квеста. А их в Dragon Quest 9: Sentinels of the Starry Skies немало, да и вышли задания вполне интересными, даже те, которые для выполнения совсем необязательны.

Для NDS это действительно большая игра, смотрящаяся на этой карманной платформе несколько не к месту. Кроме того, Dragon Quest 9: Sentinels of the Starry Skies деградировала сразу по нескольким пунктам по сравнению со своей предшественницей на PS2. А это не может не расстраивать.

РАДОСТИ:

Хороший сюжет с красивыми роликами
Отличный юмор
Достойные бои

ГАДОСТИ:

На NDS играть не очень приятно
Средняя техническая база

ОЦЕНКА:

7.9

ВЫВОД:

Девятая часть легендарной серии хоть и вышла очень хорошей игрой, скромные возможности NDS и эксклюзивность для этой платформы оставляют после себя некоторый неприятный осадок.

ВР

Dead or Alive: Paradise

Жанр: симулятор жизни, сборник мини-игр
Платформа: PSP
Разработчик: Team Ninja
Издатель: Tecmo Koei
Похожие игры: серия Dead or Alive
Официальный сайт игры: www.tecmo.info/product/paradise

Имеется мнение, что популярность файтинг-сериала Dead or Alive связана не столько с его качеством, многообразием комбо и графической стороной, сколько с тем, что там фигурируют не накачанные мужики, а весьма фигуристые девицы. Словно оправдывая это мнение, издатели запускают "пляжную" вариацию линейки, где нет драк, но есть виртуальные красавицы. Dead or Alive: Paradise — последняя игра этого ответвления. Может быть, совсем последняя.

Правила просты: выбираем любимую героиню серии файтингов и отправляемся в жаркие страны на отдых.

Dead or Alive: Paradise во многом напоминает серию The Sims и любой симулятор жизни: барышни резвятся у бассейна, играют в волейбол, развлекаются всяческими иными способами, зарабатывают деньги, играя в мини-игры или в казино; за валюту же приобретаются новые виды бикини, украшений и аксессуаров. В общем, традиционный набор развлечений среднестатистической домохозяйки-геймерши. Наскучивает вся эта радость очень быстро.

Как ни крути, Dead or Alive: Paradise в первую очередь является сборником мини-игр. Да только выбор их на удивление небольшой и совсем уж неоригинальный. Фактически, все сводится к вышеупомянутым казино и волейболу — кроме них если и есть во что поиграть, то это надоедает после первой же попытки. Собственно, в Dead or Alive: Paradise вообще нечем заняться.

Окончательно портит картину совершенно ужасная графика, даже для скромной по техническим характеристикам PSP. Отвратительно буквально все: земля представляет собой одну большую размытую текстуру, кривые и угловатые объекты окружения выглядят совершенно чудовищно, на анимацию невозможно смотреть без дрожи в коленках. Неизвестно почему, но на скриншотах проект смотрится вполне себе нормально, однако это — банальный обман пользователей. В натуре все не просто страшнее, а страшно настолько, насколько это вообще возможно.

Что самое забавное, как и полагается игре, где фигурируют дамы в бикини, в Dead or Alive: Paradise можно запечатлеть их со всевозможных ракурсов и сохранить в памяти для того, чтобы хвастаться фигурами героинь приятелям. Только страшно подумать, у кого может появиться желание оставить себе на память кадры с уродливыми, кривыми и низкополигональными моделями местных девушек.

В Dead or Alive: Paradise мало всего: разнообразия, интереса, визуальной красоты. Зато много девушек. Правда, любоваться ими не хочется не только потому, что они не настоящие, а еще и потому, что графика отбивает желание любоваться вообще чем-нибудь.

РАДОСТИ:

Девушки в бикини

ГАДОСТИ:

Мини-игр мало
Скучно
Графика уродлива

ОЦЕНКА:

4.0

ВЫВОД:

За исключением возможности прикупить для любимой каратистки из серии Dead or Alive пару новых нарядов и сыграть несколько партий в волейбол, этой игре предложить вам совершенно нечего.

ВР

ОБЗОР

Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon

Жанр: TPA
Платформа: Wii
Разработчик: tri-Crescendo и Namco Bandai Games
Издатель: XSEED Games
Похожие игры: серия Silent Hill
Официальный сайт игры: www.fragiledreamswii.com

Действительно хороших хорроров на Wii не так уж и много, а если исключить еще и побочные проекты в сериях Silent Hill и Resident Evil, то картина и вовсе станет печальной. Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon никак не улучшает состояние с ужастиками на этой платформе, но может подарить что-то иное.

Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon рисует для нас очередную картину мрачного будущего для мира, пережившего конец света. По не совсем понятным поначалу причинам большая часть населения Земли вымерла, и теперь одинокого героя окружают лишь пустые пространства, мертвая тишина и зловещие города. Игра начинается с того, как наш молодой протагонист по имени Сето хоронит единственного встретившегося ему человека, после чего в печальном одиночестве отправляется на поиски других людей, которые, возможно, пережили массовый мор. И теперь его единственный сотоварищ в этом пустынном мире — это фонарик, являющийся главной фишкой подобных игр на Wii по причине того, что направлять его разрезающий тьму луч при помощи контроллера — очень атмосферно.

Но Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon — вовсе не хоррор, и пусть вас не вводит в заблуждение наличие фонаря, а с тем и возникшие ассоциации с Silent Hill: Shattered Memories. Вместо "бу"-моментов из ужастиков эта игра пугает нас своей давящей атмосферой опустошенного мира и драмой последнего человека на земле. И именно этим проект понастоящему цепляет: во время игры волнами накатывает тоска по вымершему человечеству, печаль главного героя от его безуспешных попыток найти еще хоть одного выжившего передается вполне ощутимо. Естественно, этот мир не совсем пуст: путешествуя по локациям, можно наткнуться на диких зверей или призраков. И как раз с такими встречами связан один из самых драматичных моментов игры, когда, убив агрессивного противника, главный герой начинает рыдать в бессильном приступе отчаянья — только ради этого можно взглянуть на Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon.

Однако разработчики поступили с игрой очень странно: создав необыкновенную завораживающую атмосферу вымершего мира и передав дух человеческого одиночества, они умудрились многими мелочами ее полностью уничтожить. И дело даже не в том, что в погоне за детским рейтингом в мире Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon напрочь отсутствуют разбросанные в городах тела усопших, которых, по логике, тут должно быть более чем достаточно. В первую очередь коробят атмосферу все те же поединки со зверьем и призраками, которые хоть и окупаются отчаянием главного героя, но по сути своей представляют неудобный, нудный и затянутый процесс размахивания контроллером. Непонятно зачем прикрученная ролевая система делает Сето сильнее, но этого не чувствуется, потому как противники тоже прибавляют по части силы и здоровья — пятое колесо у телеги. Портят впечатления и всякие глупости вроде накопления денег и приобретения на них у непонятно откуда появляющегося торговца различного бесполезного оружия. Все это на самом деле ломает не только атмосферу Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon, но и банально размеренный, драматичный и давящий спокойствием игровой процесс, который не хочется забрасывать. В игре хочется просто бродить по пустым локациям, освещая путь фонариком с надеждой за поворотом все-таки встретить наконец-то живого человека. А боев, как назло, слишком много — разработчики явно пытались растянуть продолжительность прохождения, но лучше бы, если честно, ввели голод с поиском пищи или что-нибудь в этом роде.

Отдельными лестными эпитетами хотелось бы наградить графическую оболочку Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon. Пусть невысокие технические возможности Wii не дают шанса показать что-то выдающееся, картинка смотрится неплохо. А подкупает она красотой визуального дизайна: анимешная стилистика идеально сливается с отличной художественной проработкой окружающего мира после конца света.

Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon представляет собой очень атмосферную и драматичную игру с удачным исполнением визуальной части, которую разработчики умудрились загубить множеством неприятных мелочей, разрушающих хрупкий дух одиночества в вымершем мире.

РАДОСТИ:

Пугающий пустой мир
Великолепная атмосфера
Отличный визуальный стиль

ГАДОСТИ:

Много несуразностей, разрушающих атмосферу
Низкий возрастной рейтинг

ОЦЕНКА:

6.7

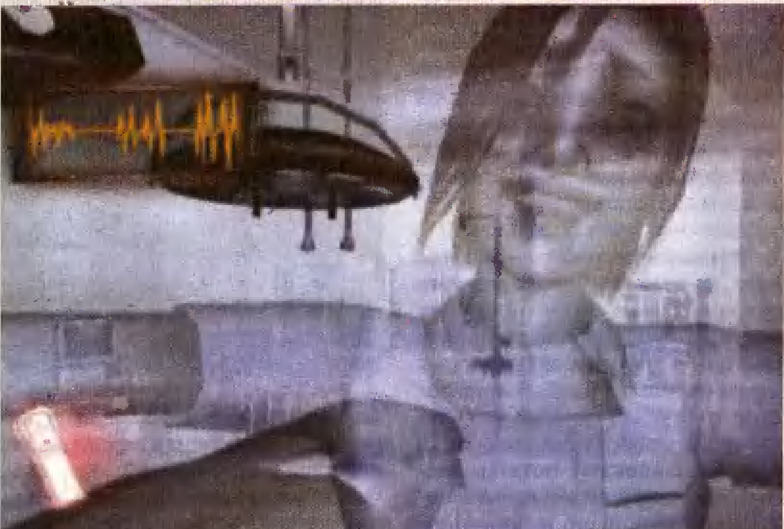
ВЫВОД:

Из Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon получилась бы идеальная атмосферная драма, если бы разработчики не пытались угнаться за рейтингами и растянуть игровой процесс.

ВР







Calling

Жанр: survival horror
Платформа: Wii
Разработчик: Hudson Soft
Издатель: Hudson Entertainment
Похожие игры: Silent Hill: Shattered Memories
Официальный сайт игры: hudsonent.com/calling

Calling — это еще одна попытка сделать хоррор для Wii, которых там вроде бы и немало, но качество почти каждого из которых вызывает отторжение. В данном случае на проект можно было возложить некоторые надежды на получение неплохого японского ужастика по мотивам фильмов "Пульс" Киеси Куросавы и "Звонок" Хидео Накаты.

Сюжетная завязка Calling хоть и попахивает жанровыми клише, но не лишена некоторой доли интереса. Главные герои Шиничи и Рин во время "серфинга" по всемирной паутине натыкаются на так называемую "мертвую страницу" с проклятым чатом, вследствие чего оказываются в мире между жизнью и смертью под названием Mnemonic Abyss. Там-то и решается их судьба. Наша задача во всем этом проста — во что бы то ни стало вернуть героев в мир живых. Для этого придется обследовать темные и жуткие локации вдоль и поперек в поисках разнообразных зацепок.

Несмотря на шаблонную, но неплохую завязку, сюжетная линия Calling выдыхается сразу же после начала игры. Пусть роликов в проекте достаточно много, никакого интереса или смысловой ценности они не несут, пытаясь вызвать в игроке ужас набором штампованных фраз с отвратительной постановкой. Вина последнего — во многом отвратительная графическая сторона Calling, которая даже на маломощной Wii умудряется удивлять своей убогостью. Кривые модели персонажей пытаются передать эмоции при помощи своей топорной анимации и мимики, но, разумеется, это у них совсем не получается. Еще хуже дела обстоят с местными локациями: среднестатистический набор заброшенной школы и по совместительству больницы не способен передать какую-нибудь гнетущую атмосферу. Равно как и тут и там раскиданные записи людей, бывших в этом мире между жизнью и смертью до главных героев: они не только ни несут в себе сколь-нибудь любопытной информации, но и совершенно не способны пронять своим содержанием. Также не ждите атмосферы и от музыкального сопровождения, вышедшего на редкость скучным и невыразительным.

В Calling нас пытаются испугать вполне обычными для каждого ужастика приемами, поэтому успеха разработчики добились только по разу на каждый тип "бу"-момента. Во-первых, традиционный луч фонарика может выхватить в темноте силуэт призрака, который тут же бросится на вас. Во-вторых, привидение может напасть, когда вы открываете двери: оно как раз за ней и будет вас поджидать. В-третьих, в ходе геймплея не единожды придется пользоваться мобильным телефоном, поднося контроллер к уху, — и именно в такие моменты вас будут атаковать все те же призраки. Других вариантов в Calling не предусмотрено, поэтому эти попытки вас напугать будут повторяться с завидной регулярностью до самого окончания прохождения.

Словом, из Calling не получилось неплохого ужастика, и даже хуже — получилась скучная, уродливая, нестрашная игра. Так что лучше еще раз пройти Silent Hill: Shattered Memories.

РАДОСТИ:

Интригующее начало

ГАДОСТИ:

Пустой сюжет
Не страшно
Ужасная графика

ОЦЕНКА:

3.0

ВЫВОД:

Совершенно пустая игра жанра survival horror. И если она способна чем-то напугать, так только своим графическим оснащением.

ВР

ОБЗОР

Blacklight: Tango Down

Жанр: онлайновый FPS
Платформы: PC, Xbox 360
Разработчик: Zombie Studios
Издатель: Ignition Entertainment
Похожие игры: Quake 3, серия Unreal Tournament
Мультиплеер: LAN, интернет
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор уровня Intel Core 2 Duo E6700 или AMD Athlon X2 6000+; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 GTS или ATI Radeon HD38xx; 2 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение
Официальный сайт игры: www.playtangodown.com



В наше время на рынке сетевых стрелялок конкуренция очень высокая, поэтому многие проекты этого жанра проваливаются в продажах, разоряя своих создателей. Дабы не повторить судьбу многих неудачников, разработчики из Zombie Studios завлекают потенциальных покупателей не только невысокой ценой, но и парой новых идей.

Невысокая цена обычно означает и невысокий бюджет самой игры. Приятно, что в Blacklight: Tango Down он отразился разве что на качестве сюжета, которого в сетевом командном шутере и вовсе могло бы не быть. История весьма простая и повествует нам о противостоянии двух враждебных группировок: Blacklight и Order. А бюджетность сценария выражается не только в том, что в игре не нашлось места роликам: сторилайн и вовсе содержится в текстовом виде в отдельном разделе меню. Не было бы его — может быть, на такую халтуру мы бы и не обратили внимания, а так это лишний повод для нареканий.

Впрочем, оставим. Blacklight: Tango Down — это вполне себе классический сетевой боевик, где две команды борются на картах до победного конца. Режимов игры примерно среднее количество, да и оригинальностью они не блещут. Нам предлагается сразиться в Deathmatch, Team Deathmatch, Domination, Retrieval, Detonate, Last Man и Last Team Standing. Как видим, все по штампу, но и навряд ли разработчики пытались нас чем-то удивить или подкупить. Для этого у Blacklight: Tango Down имеются другие козыри. Во-первых, разработчики решительно отказались от классов бойцов, предоставив возможность создать такого солдата, который бы наиболее подходил нашему стилю игры. Вот только это предстоит делать не в самом начале, а в ходе постоянных перестрелок с противниками. Чем дольше и успешнее мы играем, тем к большему разнообразию оружия, брони, улучшений, вспомогательных гаджетов и прочих мелочей получаем доступ, открывая их за очки. И уже через некоторое время мы действительно можем сформировать наиболее подходящий для нас аватар — хоть меткого снайпера, хоть шустрого штурмовика, хоть тяжелого пулеметчика.

Во-вторых, Blacklight: Tango Down говорит "нет" кемперству как недостойному методу ведения борьбы. Для этого разработчики внедрили в игру специальный гаджет под названием Hyper Reality Visor, который отнимает у нас возможность стрелять, но зато позволяет многое увидеть сквозь стены: местоположение союзников и врагов, имеющиеся на карте бонусы и другие полезные для построения тактики моменты.

Однако не все так гладко. В Blacklight: Tango Down обнаруживает себя один досадный и очень явный минус. Игра начисто лишена нормального баланса. Пусть одна фракция изначально не имеет хоть сколько-нибудь значимого перевеса над другой, но дырки у проекта обнаруживаются в иных местах. Для начала, дизайнеры плохо продумали игровые арены, ставя одну сторону в несколько более приятное положение, чем другую. Затем — наличие способности видеть сквозь стены полностью перечеркивает потребность команды в снайпере и ставит под сомнение такой стиль игры как таковой. В своей борьбе с кемперами разработчики явно хватили лишнего. Ну и, наконец, из-за намертво привязанных мест для респавна многие потасовки превращаются в фарс: стоит одной команде на некоторое время сломить сопротивление другой, как ее члены могут взять под контроль все места воскрешения и попросту щелкать противников сразу после возрождения.

Имеется в Blacklight: Tango Down еще и режим кооперативного прохождения, но затянуть он явно не способен. Во-первых, мало миссий, а во-вторых, идти по коридорам и отстреливать постоянно прущих зомби совсем уж неинтересно.

Графика навряд ли способна вызвать отторжение, но вышла она довольно средненькой и совершенно замкнутой на футуристической стилистике — остается только вспоминать красивейшие арены из серии Unreal Tournament.

Тем временем вторая часть уже анонсирована, что говорит о более чем высоких продажах проекта. Будем надеяться, что, занявшись ею, разработчики не оставят без внимания и свое нынешнее детище: Blacklight: Tango Down остро нуждается в аккуратной шлифовке.

РАДОСТИ:

Дешевизна
Широкие возможности для выбора собственного стиля игры
Hyper Reality Visor

ГАДОСТИ:

Плохой баланс

ОЦЕНКА:

6.4

ВЫВОД:

Весьма крепкий сетевой командный шутер, который может увлечь вас с компанией друзей на несколько дней. Если обойдется без шлифовки, то скоро о нем все забудут.

Обзор написан по PC-версии проекта

ВР

Terrorist Takedown 3

Жанр: FPS
Платформа: PC
Разработчик: CITY Interactive
Издатель: CITY Interactive
Издатель в СНГ: Новый Диск
Похожие игры: серия Terrorist Takedown, серия Code of Honor
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор; 1 Гб (для Windows XP) или 1,5 Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7600GT или ATI Radeon HD2600; 2 Гб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: www.city-interactive.com/index.php?title=gamepage&m=522

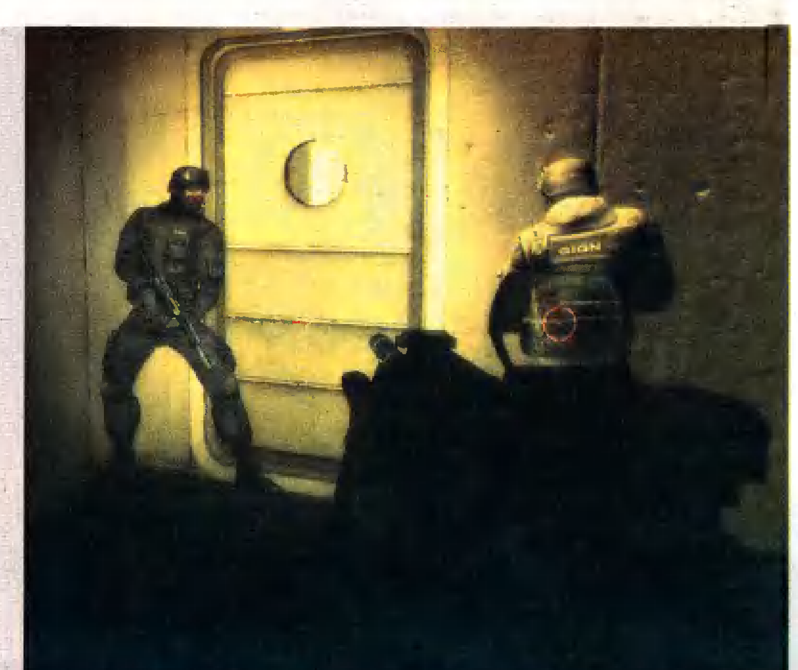
Несмотря на то, что знаменитые польские изготовители трэшевых шутеров вроде как пообещали исправиться в Sniper: Ghost Warrior, что, впрочем, у них не получилось, свою "золотую жилу" они не забывают. С начала года "горожане" успели выпустить ужасающие Wolfschanze 2 и Alcatraz, а теперь вот вышел Terrorist Takedown 3.

В то время как маститые конкуренты закручивают сюжеты про глобальные заговоры и взрывают на экранах ядерные боеголовки, польские разработчики берут за основу уже набившую оскомину тему пиратства у берегов Сомали. Фабула проста: где-то недалеко от Могадишо был захвачен корабль с экипажем, террористы требуют огромный выкуп, и нашего персонажа вместе с командой отважных бойцов спецназа высаживают на борт судна с целью убить всех. По ходу дела сценарий сделает небольшой виток в сторону спрятанного на берегу химического оружия, угрожающего целому миру, но это не способно внести в мертвый сюжет Terrorist Takedown 3 хоть какую-нибудь интригу. Хорошо, что разработчики хоть отошли от манеры подачи информации короткими брифингами, но до создания сюжетных роликов у них еще не дошли руки — черпать новые сведения и двигаться по сценарию мы будем выслушивая командира по радиосвязи.

Terrorist Takedown 3 являет собой старомодный шутер, где мы носимся по коридорам и расстреливаем толпы врагов. Противники хоть и намертво привязаны к своим контрольным точкам и, пока мы не попадем в их поле зрения, даже пальцем не пошевелят, но зато очень метко палят, прячутся за укрытиями, быстро двигаются и не против бросить нам под ноги пару гранат. Поэтому в гордом одиночестве соваться в новые каюты и коридоры смерти подобно — приходится ждать своих братьев по оружию. Правда, вся тактика в Terrorist Takedown 3 исчерпывается тем, что перед каждой новой дверью команда умело распределяет роли, вышибает дверь и идет на штурм — больше ничего. Хоть первое время играть в Terrorist Takedown 3 на удивление приятно и комфортно, уже через полчаса-час начинает навевать скуку тотальное однообразие собственных действий. Все по плану: подошли к двери, вломились в комнату, перестреляли врагов, подошли к следующей двери. Разнообразия никакого, и даже не получится хоть как-нибудь развлечь себя, будучи в роли снайпера или гранатометчика.

Относительно неплохо выглядит Terrorist Takedown 3 внешне благодаря движку Jupiter EX, позаимствованному у серии F.E.A.R. Пусть не такая уж и красивая, но обертка у игра получилась самая что ни на есть обычная и отвращения не вызывает. Здесь же — более-менее правдоподобная физическая модель: пули рикошетят от стен, выбивая куски обшивки, гранаты катятся вроде как реалистично. Но возможности движка на корню рубит дизайн: нас не просто засовывают в узкие однообразные коридоры унылого коричневого цвета, но и пытаются запутать абсолютно идентичными каютами, отсеками и коридорами.

Последние извращенцы могут попробовать свои силы в мультиплеере, ну, или попытаться насладиться неплохим, но совершенно не подстроенным под происходящее на экране саундтреком. Остальным лучше дождаться Call of Duty: Black Ops.



Terrorist Takedown 3 можно было бы назвать новым стандартом для бюджетных шутеров, но его "горожане" задали еще в Terrorist Takedown 2 и Code of Honor 3. Так что ближайшие несколько лет нас точно ожидают аналогичные поделки во всех известных сериях от CITY Interactive.

РАДОСТИ:

Хороший ИИ
Сойдет на роль рака на безрыбье

ГАДОСТИ:

Шаблонный сюжет
Однообразный геймплей
Ужасный дизайн и унылая цветовая палитра

ОЦЕНКА:

3.5

ВЫВОД:

Бюджетный шутер от поляков из CITY Interactive во всей красе, хотя и не такой убогий, как некоторые другие их проекты.

ВР

ОБЗОР

King Arthur: The Saxons



Жанр: TBS, RTS
Платформа: PC
Разработчик: Neocore Games
Издатель: Neocore Games
Похожие игры: King Arthur: The Role-playing Wargame, серия Total War
Мультиплеер: LAN, интернет
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo E6420 или AMD Athlon X2 5000+; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 или ATI Radeon HD3850; 1 Гб свободного места на жестком диске; установленная King Arthur: The Role-playing Wargame
Официальный сайт игры: www.kingarthurthewargame.com

Есть дополнения, призвание которых заключается в том, чтобы расширить возможности игры или обновить то, что было в оригинале. Разработчики из Neocore Games же идут другим путем, подтягивая какой-то один элемент геймплея до высокого уровня, но при этом умудряясь сделать игру только хуже.

Оригинальная King Arthur: The Role-playing Wargame от венгерской студии Neocore Games оказалась неожиданно хорошим проектом, который, к сожалению, в свое время "пролетел" мимо страниц нашей газеты. Поэтому часть статьи о дополнении под названием The Saxons не зазорно посвятить оригиналу.

Разработчики взяли за основу игровую механику серии Total War, соединив тактические битвы целых армий юнитов со стратегической частью на глобальной карте с множеством экономических нюансов, перенесли место действия в фэнтезийный сеттинг, основанный на легендах о короле Артуре, и написали великолепный сказочный сюжет с кучей интересных квестов. В итоге перед нами предстал любопытный гибрид глубокой стратегической игры в стиле The Creative Assembly и сказочной RPG на манер той же King's Bounty. Этому всему и благодарна King Arthur: The Role-playing Wargame за свой более-менее приличный успех и некоторую популярность, особенно в странах СНГ. Были, естественно, у игры и минусы, вроде проблем с балансом, технических недоработок и множества мелких незначительных огрехов, которые все-таки портили впечатление.

Видимо, у венгерских разработчиков было еще много идей относительно King Arthur: The Role-playing Wargame, поэтому, выпустив оригинал в свет, они тут же бросились экспериментировать с игрой в дополнениях. Так, в King Arthur: The Saxons придется попрощаться со всей RPG-частью оригинала: тут основное внимание сфокусировано именно на глобальной стратегии. Во-первых, фактически, исчез сюжет — нам предстоит играть за наших оппонентов из оригинала из фракции саксов и, соответственно, биться с королем Артуром. Мы вольны задать любые условия для победы, как это часто бывает в глобальных стратегиях, соответственно, и никакого сценария с колоритными персонажами, витиеватыми диалогами и интересными заданиями в игре нет. Да и все рыцари, которых по-прежнему можно развивать, представляют собой совершенно неинтересных и обезличенных героев. Сайд-квесты, за которые в King Arthur: The Role-playing Wargame отвечал генератор случайных чисел, такое ощущение, стали еще менее интересными: одни рандомные сражения и сплошные проявления микроменеджмента.

Убрав из игры все элементы RPG, за которые оригинал и полюбился многим игрокам, разработчики добавили в The Saxons весьма и весьма проработанную систему дипломатических отношений. Так, в дополнении можно не только вести полноценные политические переговоры, заключая альянсы или объявляя войны, но и плести нешуточные интриги при помощи шпионажа и диверсионных действий. А все переговоры основываются на вашей репутации: чем она выше, тем лучше к вам относятся, тем больше вероятность того, что ваше предложение примут, а требование — исполнят. Также на это влияет и страх: чем вы сильнее, тем больше вас боятся и будут стараться выполнять все ваши пожелания. Пусть это все смотрится довольно прилично, но по масштабам все-таки уступает практически любой игре в серии Total War, не говоря уже о культовой Knights of Honor.





При всем этом разработчики умудрились оставить в King Arthur: The Saxons на своих местах все проблемы оригинальной игры: никудышный баланс, баги и откровенно слабый искусственный интеллект.

Разработчики разменяли всю прелесть и очарование сказочной ролевой части King Arthur: The Role-playing Wargame, принеся взамен только лишь хорошую проработку дипломатии. А этого маловато. Точно так же, похоже, будут обстоять дела и с King Arthur: The Welsh, в котором разрастется экономическая составляющая.

РАДОСТИ:

Появление дипломатии

ГАДОСТИ:

Вся ролевая часть игры улетучилась
Старые проблемы

ОЦЕНКА:

5.3

ВЫВОД:

За возможность плести политические интриги приходится платить слишком высокую цену, жертвуя сюжетом, квестами и диалогами.

ВР

Future Wars

Жанр: TBS, варгейм
Платформа: PC
Разработчик: Radon Labs
Издатель: Headup Games
Издатель в СНГ: Акелла
Название локализованной версии: Арена будущего
Похожие игры: серия Advance Wars, Shattered Union, Massive Assault
Мультиплеер: hot-seat, PBEM (игра по электронной почте)
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор с частотой 2,0 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта с 256 Мб ОЗУ; 500 Мб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: futurewars.de

Видимо, в перерывах между созданием ролевых игр во вселенной Drakensang немцы из Radon Labs забавляются тем, что мастерят небольшие бюджетные варгеймы. Как-то подругому объяснить появление на свет Future Wars, похоже, не получится.

От бюджетного варгейма объемом в несколько сотен мегабайт сколько-нибудь качественного сюжета ждать явно не приходится. Однако получилось так, что сценарий является самой любопытной частью Future Wars.

Подан он дешевыми комиксзарисовками, но зато снабжен довольно приятным юмором и некоторой порцией иронии над столпами жанра. Несмотря на условность, где есть две противоборствующие стороны, истории вышли разными.

Номинально хороших представляет юноша Макс, идущий к званию генералиссимуса, а плохих — весьма колоритная дама в латексе.

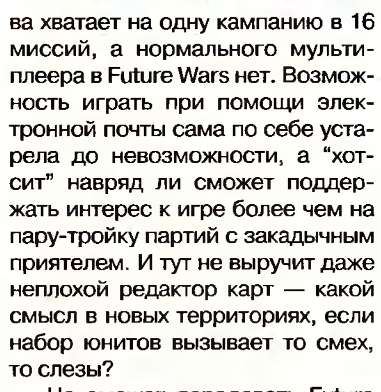
Future Wars представляет собой вполне непритязательный простенький варгейм. Управление интуитивно понятно, а сложности экономической системы постигаются за несколько минут: есть здания, приносящие деньги в казну, а в других производятся новые юниты.

Видов их, кстати, непозволительно мало — всего 11 штук (два из которых — инженерные), причем абсолютно идентичных для обеих воюющих сторон. Именно этот важный нюанс и убивает весь интерес к игре: особого разнообразия с таким набором воинов ждать как-то не приходится. Несмотря на наличие на картах водных ресурсов, отсутствует и флот.

Хотя вечерок повоевать можно, правда, тактика в Future Wars более чем примитивная. Все привычно: особенности рельефа дают некоторые преимущества обороняющимся или атакующим — выкуривать засевшего в горах противника себе дороже, а защищаться на равнине означает сразу же проиграть.

Достаточно любопытным получился искусственный интеллект, всегда готовый навязать нешуточную борьбу. Но интереса сражаться с виртуальным оппонентом едва хватает на одну кампанию в 16 миссий, а нормального мультиплеера в Future Wars нет. Возможность играть при помощи электронной почты сама по себе устарела до невозможности, а "хотсит" навряд ли сможет поддержать интерес к игре более чем на пару-тройку партий с закадычным приятелем. И тут не выручит даже неплохой редактор карт — какой смысл в новых территориях, если набор юнитов вызывает то смех, то слезы?

Не сможет порадовать Future Wars и любителей симпатичной картинки: слабо проработанные модели, некачественные текстуры, совершенно блеклые спецэффекты и яркая, но однообразная цветовая гамма окончательно отбивают желание играть. Даже на эти несколько сотен мегабайт можно было сделать что-нибудь поинтереснее.



Radon Labs взяли и создали абсолютно пресный, малоинтересный и страшненький варгейм. Добавь разработчики еще некоторое количество юнитов, может быть, из Future Wars и получилось бы что-нибудь более приличное. А так игра не может сравниться не то что с отечественным Massive Assault, но даже с Greed Corp, который, кстати, уже этой осенью должен появиться и на персональных компьютерах.

РАДОСТИ:

Игра легка в освоении

ГАДОСТИ:

Мало юнитов
Страшненькая графика
Нет нормального мультиплеера

ОЦЕНКА:

5.0

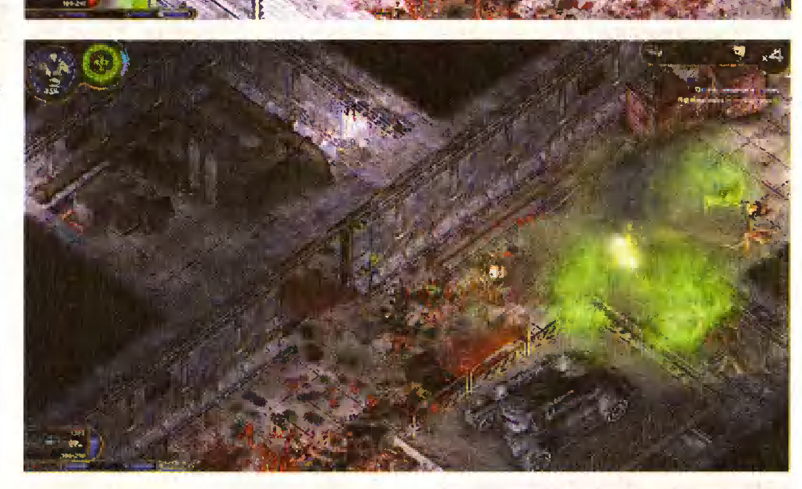
ВЫВОД:

Низкокачественный варгейм, смысла играть в который нет. Но при большом желании от него можно получить даже какое-никакое, но удовольствие.

ВР

ОБЗОР

Alien Shooter 2: Conscription



Жанр: аркадный шутер
Платформа: PC
Разработчик: Sigma Team
Издатель: Sigma Team
Похожие игры: серия Alien Shooter, серия Zombie Shooter, Crimsonland
Мультиплеер: отсутствует
Рекомендуемые системные требования: процессор с частотой 2,4 ГГц; 512 Мб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce FX5700 или ATI Radeon 9600; 1,5 Гб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: www.sigma-team.net/games/action/alien-shooter-2-conscription.html

Первая часть Alien Shooter в свое время добилась сногсшибательной популярности, будучи обыкновенным изометрическим шутером с видом сверху. Бесконечный драйв и динамика — вот что сделало игру увлекательной и интересной. Но сейчас, когда конкуренты навязывают борьбу, без нововведений не обойтись. Только этого разработчики, похоже, не понимают.

На самом деле Alien Shooter 2: Conscription вполне можно назвать не дополнением, а новой игрой в серии этих аркадных шутеров — свежая сюжетная кампания вышла весьма большой и разудалой. Естественно, ни на какую оригинальность новый сценарий не претендует: нам, как обычно, придется справляться с нашествием инопланетных тварей, выслушивая приказы начальства и помогая военным. Хотя сам сюжет вышел более чем неплохим, предлагая нам хорошие плотность, динамику и разнообразие событий: то мы исследуем подземные лаборатории, то держим круговую оборону, то помогаем спецназовцам отбить атаки монстров, то уходим от преследования к спасательному вертолету, то разъезжаем по шоссе на автомобиле — заскучать не получится. Особенно учитывая, что события сменяют друг друга с огромной скоростью, не давая расслабиться ни на секунду. Однако стоит оговориться, что сюжет Alien Shooter 2: Conscription ничего нового не покажет — почти все эти зарисовки мы так или иначе видели в Alien Shooter 2 или Zombie Shooter 2.

По части геймплея никаких изменений или нововведений в Alien Shooter 2: Conscription, по сути, нет, да и не факт, что они были нужны. Мы по-прежнему носимся по локациям и отстреливаем тупых напирающих массой врагов. Иногда занимаем место за стационарной пушкой и косим их еще большими толпами. Понятное дело, что говорить о какой-либо тактике тут не приходится: просто бегаем и стреляем, а монстры постоянно лезут, пытаясь укусить нас за пятки, иногда стреляют с расстояния и частенько застревают в стенах и бьются головами о ящики. В общем, тут все по стандарту.

Ролевая система в Alien Shooter 2: Conscription не просто осталась на прежнем уровне, но даже стала хуже. По-прежнему за убийство врагов нам начисляют очки опыта, за счет которых мы можем развивать нашего героя, увеличивая силу, здоровье, скорость передвижения и точность стрельбы. Кроме этого, на самих локациях у специальных медицинских и торговых консолей можно прикупить оружие или встроить себе имплантат, улучшающий какие-либо параметры. Перед началом игры можно выбрать определенные навыки, вроде гипноза или выкачивания жизни из поверженных противников, но зато на старте исчезла возможность выбора одного героя из нескольких. Куда-то улетучились и умения, связанные с приоритетным типом оружия.

Появился в Alien Shooter 2: Conscription и дополнительный режим игры: сюжетную кампанию и два вида survival-режима разбавил подвид последнего, где мы уже не бегаем на своих двоих, а сидим за прицелом стационарной пушки. Правда, кроме еще большего количества крови он ничего интересного из себя не представляет.

Нет существенных изменений и по части графики: картинка осталась на уровне Alien Shooter 2. Да и набор звуков тот же.

Под видом Alien Shooter 2: Conscription нам продают все ту же вторую часть игры с новой кампанией, но изрядно ухудшенную по части развития персонажа.

РАДОСТИ:

Новая кампания

ГАДОСТИ

Ролевая система обеднела
Мало нововведений

ОЦЕНКА:

5.1

ВЫВОД:

Практически та же самая игра, что мы видели в 2007 году. Да еще и ставшая немного хуже.

ВР

Need for Speed World

Жанр: онлайновый рейсинг
Платформа: PC
Разработчик: EA Black Box и EA Singapore
Издатель: Electronic Arts
Похожие игры: серия Need for Speed, серия Test Drive, Project Torque
Мультиплеер: интернет
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo E2140 или AMD X2 4000+; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 GTS или ATI Radeon HD3850; 3 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение
Официальный сайт игры: world.needforspeed.com

В последнее время с гоночным сериалом Need for Speed творятся совсем уж страшные вещи: что ни новая игра — так стыд и срам. Причем это не недовольное ворчание фанатов Underground, а вполне себе факт: в прошлом популярная серия совсем уж изжила себя. И Need for Speed World — еще одно тому подтверждение.

Need for Speed World — это уже вторая попытка Electronic Arts покорить онлайновые гоночные пространства — после неудавшегося Need for Speed: Motor City Online. А сейчас еще успех отличного Test Drive Unlimited заставляет медиамагнатов пытаться скинуть конкурентов с пьедестала, да только эта попытка никак не связана с банальным старанием.

В Need for Speed World плохо все, начиная от открытого игрового мира, представляющего собой знакомые локации из Most Wanted и Carbon, и заканчивая просто отвратительной производительностью. Несмотря на стабильный и проверенный движок, игра умудряется тормозить на весьма мощных машинах и выдает забавные раздражающие глюки вроде появляющихся из ниоткуда машин, которые иногда прекрасно проезжают друг сквозь друга. И если баги еще можно было бы стерпеть, то тормоза в гоночной аркаде — это дело совсем уж непростительное. Но вовсе не это хоронит Need for Speed World.

Начнем с того, что особым разнообразием Need for Speed World не блещет. На выбор предлагаются всего три режима, среди которых знакомые кольцевые гонки, спринт и заезды с полицейскими, причем особой разницы между ними нет.

Зато Need for Speed World пытается развлекать драйвом, который, по мнению разработчиков, должен обеспечивать скупой набор пауэр-апов: один заставляет трафик буквально таранить противника, другой отвечает за защиту, третий ударяет по оппонентам взрывной волной, два остальных обеспечивают ускорение или прибавляют круг к дистанции — разнообразия никакого.

Кроме того, бонусы выдаются случайно, время их действия весьма непродолжительное, а заряд накапливается очень долго. Плюс ко всему, зрелищности от применения пауэр-апов никакой: спецэффекты блеклые и невзрачные, а физическую модель в игру не завезли. После недавних Blur и Split/Second все это безобразие смотрится просто-напросто смешно и нелепо. Драйва вам не подарит и музыкальное сопровождение, обычно являющееся одной из сильнейших сторон игр серии: здешний саундтрек насчитывает три пресные и занудные песни.

В Need for Speed World нет места какой-нибудь социальной системе, нельзя организовывать свои чемпионаты и собирать команды. А все развитие — это занудное и монотонное накапливание очков рейтинга и зарабатывание совершенно бесполезных денег. Без репутации вам не перейти на новый уровень и не сменить гоночный болид, даже если денег хватает на то, чтобы скупить весь автопарк. В итоге время проходит за скучными и унылыми заездами только для того, чтобы поднакопить рейтинга и получить возможность перейти в лигу рангом выше. Без него, кстати, не получится и улучшить свой автомобиль. Правда, ждать разнообразия в гараже не приходится: можно лишь выбирать один из трех комплектов апгрейдов раз от раза. Возможности тюнинга также очень серьезно уступают играм Underground, и все, что позволено, — это облепить автомобиль скучными и безвкусными винилами.

Окончательно добивает Need for Speed World условно-бесплатная модель распространения. Во-первых, разнообразные пауэр-апы можно докупать за вполне живые деньги, что на корню убивает любые намеки на хоть какой-нибудь баланс. Во-вторых, прикупить или взять в аренду новый болид также можно отсчитав нужную сумму из своего кошелька, а к этому нас подталкивают и сами разработчики системой репутации: копить ее на новое авто мало у кого хватит терпения. Ну и, в конце концов, по достижению десятого уровня нам предлагают оплатить счет в 20 долларов, иначе дальнейший рост прекратится. Вот такое надувательство.

Need for Speed World получилась не просто неказистой многопользовательской гоночной аркадой без социальной системы, занудной и тормозящей, но и к тому же нагло требующей платить за сомнительное удовольствие гоняться за рейтингом некислые деньги. Проект уступает не то что мультиплееру Test Drive Unlimited, но даже бюджетной Project Torque.

РАДОСТИ:

Клиент бесплатный

ГАДОСТИ:

Занудство
Бессмысленность игры
Забагованность и низкая производительность
Постоянное требование раскошеливаться

ОЦЕНКА:

4.0

ВЫВОД:

Очередной выкидыш серии Need for Speed, наглядно демонстрирующий кризис этой гоночной линейки.

ВР

ОБЗОР

Storm over the Pacific

Жанр: глобальная TBS
Платформа: PC
Разработчик: Wastelands Interactive
Издатель: Wastelands Interactive
Похожие игры: серия World War 2, серия Strategic Command
Мультиплеер: hot seat, PBEM (игра по электронной почте)
Рекомендуемые системные требования: процессор с частотой 2,5 ГГц; 1 Гб ОЗУ; видеокарта с 256 Мб ОЗУ; 600 Мб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: stormoverpacific.com





Не то чтобы скинуть шведов из Paradox Interactive с пьедестала властителей жанра глобальных стратегий в сеттинге Второй мировой войны, но хотя бы занять свою нишу в этом сложном жанре пытаются многие. Получается же это у единиц. Не считая второсортной серии Strategic Command от Fury Software, можно отметить такие игры, как Commander: Europe at War от Slitherine Software или серию Making History от Muzzy Lane Software. Но ближе всех к уровню Hearts of Iron подобрались поляки из Wastelands Interactive со своей World War 2: Time of Wrath.

И пусть их первый блин в лице World War 2: Road to Victory вышел, как водится, комом, разработчики учли все ошибки и в своей следующей игре представили на суд общественности более чем качественную глобальную стратегию, отображающую театр военных действий в Европе и Северной Африке времен Второй мировой. В одной из четырех кампаний мы могли взять под контроль одну из противоборствующих сторон и с головой окунуться во все тонкости управления государством. В World War 2: Time of Wrath было практически все, чтобы понравиться любителям подобных игр. Ведение боевых действий не вызывало никаких нареканий, своей отличной проработкой и динамикой превосходя даже игры маститых шведских конкурентов, которые смогли поправить вязкие сражения только в недавней Hearts of Iron 3: Semper Fi. Множество исторических событий неминуемо радовало любителей достоверных данных, а дипломатия и вовсе позволяла вытворять с оппонентами весьма хитрые политические штуки. Единственное, что вызывало нарекания, — это не самая глубокая экономическая система: на все, начиная от научных изысканий и заканчивая производством, по сути, тратился один-единственный ресурс. Ну, и визуальный консерватизм мог не прийтись по вкусу многим игрокам, но зато невысокие системные требования и стабильность работы полностью компенсировали невзрачную графическую обертку.

Мы не зря так много рассказывали о предыдущем проекте Wastelands Interactive. Они выкинули довольно-таки хитрый фокус — взяли старую World War 2: Time of Wrath, перенесли действие на тихоокеанскую арену боев тех времен и получили Storm over the Pacific. Причем только за одно это корить разработчиков не с руки: таким нехитрым маневром они подарили нам совершенно новую игру. Во-первых, флоту приходится уделять больше внимания, чем в предыдущей игре, а тут-то простая, но очень удобная система управления боевыми кораблями из прошлой игры показывает себя с лучшей стороны. Во-вторых, если в World War 2: Time of Wrath нам приходилось больше воевать фронтами, то в Storm over the Pacific на первый план выходят десантные операции, а завоевывать и удерживать превосходство в воздухе стало намного сложнее, чем в предыдущем проекте. Единственное "но": дипломатия несколько утратила свое очарование по причине меньшего количества задействованных стран. Однако же разработчики не потрудились исправить ту самую не очень глубокую экономическую систему, но зато превратили интерфейс в совсем уж удобный и эргономичный инструмент управления державой.

Собственно, еще каких-либо изменений в Storm over the Pacific по сравнению с World War 2: Time of Wrath нет, но тем не менее эта игра — вполне толковая глобальная стратегия, разительно отличающаяся спецификой геймплея от своей предшественницы. А дел-то было — перенести место действия из Европы в тихоокеанский бассейн.

РАДОСТИ:

Играть интересно
Удобный интерфейс
Хороший ИИ

ГАДОСТИ:

Дипломатия утратила свои масштабы
Экономическая система далека от идеала

ОЦЕНКА:

6.0

ВЫВОД:

Достойный представитель семейства глобальных стратегий, старающийся догнать серию Hearts of Iron. Догнать не получится, но несколько интересных вечеров в компании с игрой Storm over the Pacific вам обеспечены.

BP

Commander: Conquest of the Americas

Жанр: экономическая стратегия
Платформа: PC
Разработчик: Nitro Games
Издатель: Paradox Interactive
Издатель в СНГ: 1С-СофтКлаб, Snowball Studios
Название локализованной версии: Хозяева морей: Завоевание Америки
Похожие игры: East India Company
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор с частотой 3,0 ГГц; 3 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800; 4 Гб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: www.cota-game.com

"Повторение — мать учения", — гласит известная пословица. Но в индустрии виртуальных развлечений она не работает, когда под видом новой игры нам пытаются всучить те же щи, предлагая оплатить ту же покупку во второй раз. После такого отношения чувствуешь, что тебя просто-напросто облапошили хитрые финны.

В прошлом году компания Nitro Games под покровительством Paradox Interactive выпустила в свет экономическую стратегию с элементами морского симулятора под названием East India Company, которая была вовсе не плоха, но уж чересчур однообразна и совсем уж одноразова. Тогда нам предлагалось взять под управление торговые флотилии одной из предоставленных стран и начать завоевывать европейский рынок, возя товары из далекой Индии. Этот процесс, как обычно и бывает, несмотря на свое однообразие, затягивал, но ровно на одно прохождение. А дальше попросту не было мотивации сыграть в East India Company еще пару раз, так как предоставленные на выбор страны вообще ничем не отличались, а из-за плохой проработки экономической системы выигрышный вариант стратегии всегда присутствовал только лишь в единственном экземпляре. Да и терпения выдержать однообразную схему, в которой раз за разом мы покупали кофе и специи в Индии, отвозили их в Европу, продавали, закупая там инструменты, которые отвозили в Индию, где вновь забивали трюмы кофе и специями, на больше, чем пару вечеров, не хватало. Развлекать себя в перерывах между занудной предпринимательской деятельностью предлагалось, скрещивая пушки с представителями конкурирующих организаций. Хорошей батальной стратегии из East India Company тоже не вышло: скучные и утрированные битвы намертво застряли во временах серии Age of Sail.

Словом, проблем у прошлой игры от Nitro Games хватало выше крыши, несмотря на то, что она могла на некоторое время увлечь. И вот в своей новой работе — Commander: Conquest of the Americas — финские разработчики вместо того, чтобы хотя бы исправить все ошибки предшественницы, показывают нам практически ту же самую игру, перенося место действия в Америку. Проще говоря, если в East India Company мы занудно возили кофе из Индии, то теперь так же бесхитростно привозим в Европу табак. Единственное более-менее значимое нововведение — это то, что отныне нам приходится основывать и развивать свою колонию, откуда мы и будем возить товары в Старый свет.

Естественно, ни о какой проработанной системе отстройки удаленного поселения, его экономики, политики, военных действий и дипломатии говорить не приходится — все намного проще, чем дважды два. Быть может, такая простота понравится новичкам жанра, но именно она вызывает скуку. Ну как может быть интересно играть, когда вся экономическая система упирается в один-единственный догмат: чем больше одного вида товара мы продаем, тем он становится дешевле?! И все одно все сводится к тому, что мы продаем табак, чтобы потом купить еще больше табака. Мы покупаем новые суда, чтобы потом купить еще больше табака. Мы захватываем вражеские форты, чтобы потом купить больше табака, чем конкуренты, чтобы его продать, и купить еще больше табака. К этому, собственно, и сводится вся игра.

Что касается других фронтов действия, то там все по-старому. Морские баталии по-прежнему медлительны, затянуты и отнюдь не балуют нас пиршеством тактики. Визуальная часть игры смотрится довольно-таки неплохо, но не более того. Ну, и прилагается симпатичный саундтрек, почти полностью перекочевавший в Commander: Conquest of the Americas из East India Company.

В общем, перед нами банальное дополнение для East India Company, которое самым бессовестным образом пытаются выдать за новую игру. Чтобы пересчитать нововведения, хватит пальцев одной руки, а все многочисленные огрехи оригинала остались совершенно нетронутыми. И прохождение Commander: Conquest of the Americas — это как повторная игра в East India Company, занятие абсолютно бессмысленное и неинтересное. Единственное исключение — если вы не играли в "Ост-Индскую Компанию".

РАДОСТИ:

Может и затянуть

ГАДОСТИ:

Однообразно
Одноразово
Фактически, аддон к East India Company

ОЦЕНКА:

5.7

ВЫВОД:

Скучная экономическая стратегия, отталкивающая от себя еще и банальным копированием прошлой игры от этих же разработчиков.

BP

ОБЗОР

Mafia 2

An Hero

Жанр: *TPA*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *2K Czech*
Издатель: *2K Games*
Издатель в СНГ: *1С-СофтКлаб*
Похожие игры: *Mafia: The City of Lost Heaven, Wheelman*
Мультиплеер: *отсутствует*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium D с частотой 3,0 ГГц или AMD Athlon 64 X2 3600+; 1,5 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8600 или ATI Radeon HD2600 Pro; 8 Гб свободного места на жестком диске, интернет-соединение*
Рекомендуемые системные требования: *четырехъядерный процессор; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 9800 GTX или ATI Radeon HD3870; 8 Гб свободного места на жестком диске, интернет-соединение*
Официальный сайт игры: *www.2kgames.com/mafia2*

"Сначала хотелось вставить сюда какую-нибудь цитату из "Крестного отца", но это было бы непростительным клише".
Слава Кунцевич

Сицилийская мафия существует со второй половины XIX века. В США "Коза Ностра" — узнаваемый бренд. Семьи Бонанно, Гамбино, Дженовезе, Коломбо и Луккезе правят Нью-Йорком. Итальянская мафия не просто просочилась, а взяла штурмом поп-культуру. Одно из самых узнаваемых итальянских слов. Нашлось место некоторым "пасхальным яйцам", отсылкам к оригинальной игре. Встретится Томми Анджело, кто-то будет выискивать различия в правилах дорожного движения двух городов, кто-то отправится в знакомый Лост Хэвен. И я туда с удовольствием направился бы, вдоволь вкусив всех "прелестей" Эмпайр-Бэй и Mafia 2.



1.

Мафия. Если бы она не была настолько популярной, то ее можно было бы назвать легендарной. Люди любят говорить, что она под орех разделывает серию Grand Theft Auto, хотя на самом деле такое сравнение до скрипа в зубах условно. Мафия. В конкурентах у нее ходит только срамная серия The Godfather, но разве это конкуренция?

Это то, что я люблю называть "фестивальным" мейнстримом от мира компьютерных игр. Другого определения таким проектам еще не придумали, поэтому заимствование киношного термина раскрывает всю подноготную в лучшем виде. Мафия. Первая часть полюбилась за легкий драматический налет и умение удивлять — стоило бы ждать того же, но нового и сейчас.

Мафия. Она никогда в принципе не была чем-то большим и феерическим, разъясняя игроку несложную историю в духе криминальных этюдов Френсиса Форда Копполы и Мартина Скорсезе. Игра, дарящая тягучую атмосферу времен сухого закона в США. Мафия. Да и просто суровые итальянские парни с бутылками с зажигательной смесью в руках или ломающие суставы должникам бейсбольными битами были тривиальными, но интересными.

Главной особенностью первой части была некоторая частичка игры, которая осталась с нами. Мафия. Тут уже речь идет о тонких материях, но примитивные перестрелки и в меру тоскливый игровой мир все-таки компенсировались честными глазами Томми. А такая ожидаемая концовка оставляла после себя налет светлой грусти. Мафия. Она цепляла полотном мелочей.

2.

Высокий уровень визуализации можно было бы описать какой-нибудь благозвучной фразой вроде "ветер, который качает штанину". Еще во время Uncharted 2: Among Thieves пользователи упражнялись в употреблении жаргонизмов по поводу высыхающей рубашки, а что уж тут. Мафия. Цвета, прорисовка, анимация, спецэффекты — да просто не к чему придраться. Стабильно высокий уровень. Мафия.

Однако высокий уровень визуальной части при хорошей производительности тут актуален только для персональных компьютеров. С некоторыми оговорками можно заявлять почти как об эксклюзиве: версии для консолей страдают падениями частоты кадров, провисаниями изображения, менее качественными текстурами. Любители Sony вообще недосчитаются травы и языков пламени. Мафия.

С несвойственной славянам педантичностью чешские разработчики складывали городские антуражи буквально из мелочей. Мафия. Эмпайр-Бэй, соединивший в себе виды Нью-Йорка, Лос-Анджелеса и Чикаго, действительно выглядит собранным вручную. По улицам и коридорам можно просто прогуливаться, и они становятся родными и привычными глазу. Это не игровой мир, а мир жизни. Мафия.

Разлетающаяся от свинца, выпущенного из Томми-гана, штукатурка на стенах и виртуозно воссозданные образцы автотранспорта тех дней говорят о высоком уровне профессионализма технического отдела разработчиков. Дизайнерские изыски выдают в них талантливых художников или хотя бы мастеровитых оформителей. Мафия. Просто остается развести руками: все отлично.

4.

Мафия. Когда за рулем Ascot Bailey S200 просто едешь вперед по засыпанному снегом, меланхоличному, серому и контрастному Эмпайр-Бэй под "Rock Around the Clock" или джазовые переливы — это аукается где-то внутри, играет на струнах души приятную тоскливую мелодию. Ее хочется услышать еще раз, а затем еще. И еще, и еще. Мафия. Непередаваемая атмосфера.

Романтику в отношениях внутри криминальных итальянских семей найти трудно, но определенного шарма они не лишены. Мафия. Интеллигентно-притягательный дух детских приключений а-ля Сид и Нэнси. Это все было показано давно — в "Однажды в Америке" Серджо Леоне, в "Славных парнях" Мартина Скорсезе, в трилогии "Крестный отец" Френсиса Форда Копполы.

Мафия. Атмосфера осталась на своем месте. Тихие улочки с разъезжающими по ним винтажными авто. Спускаясь по лестнице, можно услышать ругань за спиной, а дворник старательно метет мусор — заскриптованность симуляции жизни положительно влияет на эфемерные субстанции, но через некоторое время начинает раздражать. Мафия. И чарующая музыка из радио, сменяющаяся унылыми межмиссионными мотивами.

Драму игра показывает в двух с половиной местах. Мафия. Возвращение главного героя с полей мировой войны в Европе сопровождается пробирающими нотками чуждого мира. Чувствуешь себя частичкой того самого потерянного поколения, — молодым человеком, призванным на фронт в юном возрасте, рано начавшим убивать. Хочется завалиться на чердак и написать свои "Жизнь взаймы" и "Праздник, который всегда с тобой". Мафия. Освобождение его из тюрьмы, когда мир вновь меняется в сторону рок-н-ролла и грядущей сексуальной революции. Малочисленные пограничные состояния. Остальное — пустота.

5.

Мафия. Сначала попытка сценаристов показать нам менее каноничную, более приземленную историю кажется хорошей идеей. Герои не оказываются заброшенными в круговерть событий, полных предательств и закулисных игр, рассказ лишен морализаторства. Мафия. В конечном итоге как раз этого скромного напускного пафоса и не хватает, но не пришлось бы жаловаться, исполни мастера пера низменный сюжет на высоком уровне.

Из большого числа мелькающих на экране героев раскрытием характеров были награждены лишь протагонист и его верный товарищ. Благо раскрывать там нечего. Мафия. Два бревна, завернутые в длинные плащи, под которыми спрятаны автоматы Томпсона, являют нам полную бесхребетность как персонажей. Мафия. Из интересов — только виски, легкие деньги и падшие женщины, но это отнюдь не антигерои, а просто безликая уличная шпана. Зато в шляпах.



Мафия. И интересных сюжетных заданий не хватает ничуть не меньше, чем хорошей любовной линии или динамичной развязки. Все сводится к планомерной езде между контрольными точками с целью немного пострелять, иногда вымыть сортиры или угнать авто. Все. Мафия. Удивлять тут решительно нечему, заинтересовывать — тоже.

Пустая арена повествования полностью смывает с игры налет кинематографичности. Мафия. Статичные академичные кат-сцены показывают, по сути, один и тот же сюжет: босс проговаривает задание, главный герой (Вито, кажется, да?) кивает. И все это на протяжении десятка часов игры — до позорного финала с намеком на третью часть.

0.

Мафия. Разработка второй части тянулась долгие годы. Сид Мейер говаривал: "Игра никогда не бывает готова — просто настает время, когда ее надо выпускать". Я бы предпочел подождать еще пару лет. О сырости и недоделанности тут говорит все, кроме очевидного, хотя очевидное говорит в версиях для консолей.

Чешские разработчики, а в особенности эти, являются одними из лучших в Восточной Европе. Еще в бытность независимости из-под их рук выходили такие без малого шедевры, как Hidden & Dangerous и Vietcong, не считая The City of Lost Heaven. А Take-Two Interactive — надежный финансист, держащий в своих объятиях 2K Games и Rockstar, за качество "фестивальных" проектов от которых всегда можно было не переживать. Мафия. Это сродни подложенной свинье, очень неприятная неожиданность.

Мафия. Спеша выпустить игру к назначенному сроку, разработчики вырезали недоработанные элементы огромными портняжными ножницами — и теперь на их местах зияют дыры. Общественный транспорт и такси играют роли второго плана, и прокатиться на них не выйдет. Интерактивная вода и моральный выбор исходя из репутации — их отсутствие переживается сильнее, чем несколько игровых эпизодов и костюмов, которые также не добрались до релиза. Тем более что последние придут со скачиваемым контентом. Мафия.

Единственная концовка наворачивает на глаза слезы своей убогостью. Еще тройка вырезанных из релиза финалов, может быть, и одарила бы нас небольшим разнообразием, но какими же они были тогда ужасными? Мафия. И никакой свободной игры даже не ждите.

7.

Мафия. Реалистичное управление автомобилями и правдоподобная физическая модель оказываются по зубам парням с сигарами, но, учитывая количество переездов на единицу времени, реализм и назойливых полисменов, начинают ощутимо действовать на нервы. Повсюду фикция. Зачастую не выходит покинуть укрытие, присесть или вскарабкаться на подоконник. Самостоятельно действовать не разрешают — все по указке.

Донельзя неразумный искусственный интеллект оборачивается неожиданным и неприятным образом: перестрелки оказываются то слишком простыми, то слишком



сложными. Мафия. Старый статичный шутер от третьего лица с топорной системой стрельбы из-за укрытий позволяет выкашивать конкурентов толпами, но каждая шальная пуля заставляет вспомнить неказистую систему сохранений и чертыхнуться.

Мафия. Провисающие и неумолимо вызывающие зевоту вперемешку с тоской немногочисленные скриптовые погони кое-как вносят разнообразие, но цена такого развлечения — скука. Устаревшие двухкнопочные кулачные бои предлагают нам пожалеть разработчиков или что-то вроде этого. И только заранее просчитанная анимация поверженного соперника может вызвать хоть какой-то приступ наслаждения. Мафия.

Заданиям катастрофически не хватает разнообразия, а сонливые перестрелки, бесконечный перегон машин и тоскливые ограбления лавок надоедают уже через несколько часов. И на глазах меняющееся время и антуражи тут не способны окупить ничего. Мафия. Игра потеряла способность удивлять, перестав шагать от мелочно-обыденного до величественно-каноничного.

Безобразная локализация ставит жирную точку. Если еще подбор шрифтов и относительно понятный перевод терпимы, то случайные прохожие, пытающиеся своими голосами изобразить профессиональных актеров, вызывают надменный смешок — грустить уже почему-то не хочется. Хочется поскорее пройти и забыть.

Продолжение отличной игры, может, кому-то и понравится. Устаревший открытый мир и скучные перестрелки — это все относительно времени, но абсолютная беззубость игры как интересной саги видна невооруженным глазом.

РАДОСТИ:

Отличная атмосфера
Дизайн игрового мира впечатляет
Классная музыка
Великолепная графика на PC

ГАДОСТИ:

Рваный, тоскливый, клишированный, срамной сюжет
Пустые, безликие персонажи
Заскриптованность города раздражает уже через пару часов
Фриплея нет как такового
AI безобразный
Занудные перестрелки и унылые погони
Однообразные задания
Повсюду видны "дыры" после монтажа
На консолях — скверные графика и оптимизация, особенно пострадала PS3

ОЦЕНКА:

6.5

ВЫВОД:

Возможно, главное разочарование этого года, пусть он еще не закончился, как не закончились и эпические проколы со стороны разработчиков. От чешского отделения 2K можно было ждать многого, и если не шедевр, то отличную игру "фестивального" разлива. Но только не скучный и примитивный экшен в великолепном антураже середины прошлого века в величественном Эмпайр-Бэй.

Обзор написан по всем версиям проекта

Слава Кунцевич

ОБЗОР

M.U.D. TV

Симулятор Руперта Мердока

Альтернативное название: *Mad Ugly Dirty Television*
Жанр: *тайкун*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Realmforge Studios*
Издатель: *Kalypso Media*
Издатель в СНГ: *1С-СофтКлаб*
Название локализованной версии: *МУТь-ТВ: МегаУбойное Трэш-Телевидение*
Похожие игры: *Theme Hospital, Sim Theme Park*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,0 ГГц; 1 Гб ОЗУ; видеокарта со 128 Мб ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 3.0; 2 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор с частотой 3,0 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта с 256 Мб ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 3.0; 2 Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.mud-tv.com*

"Да что от этого ящика надо? Чтоб он показывал новости и голых теток, а хорошее кино по нему все равно не покажут".
Мультсериал "Масяня"

Тайкуны всегда были, есть и будут проектами для весьма узкой аудитории. В основном их клепают новички в индустрии: делать просто и быстро. Естественно, качество у таких игр соответствующее. Но когда за дело берутся авторы умопомрачительного квеста Ceville из Realmforge Studios, то получаются игры, подобные M.U.D. TV. И несмотря на то, что игра вышла еще в марте, тогда элементарно незамеченная за многообразием больших проектов, обратить на нее внимание стоит.

Если вы еще не в курсе, то разнообразные продюсеры и советы директоров телеканалов смотрят на своих дорогих зрителей, как на сферические фекалии в вакууме. Это нормальная модель ведения бизнеса: люди обеспечивают рейтинг, а чем меньше вы людям читаете морали с экранов "зомбоящиков", тем они вас больше любят. Еще проще: отключайте им мозги дегенеративными ток-шоу, идиотскими ситкомами с плоскими шутками, сериалами для тинейджеров и домохозяек, обязательно стендап-юмором про секс и вещества — да заправьте это все реалити-шоу про "построй свою любовь" и срывающими покровы "аналитическими" передачами формата "скандалы, интриги, расследования". Запомните это. В M.U.D. TV вам эти знания пригодятся.

M.U.D. TV не пытается строить из себя серьезный симулятор телекомпании, предлагая заменить тысячи цифр в таблицах и невнятно объясненные падения рейтингов на весьма умилительную иронию и целостный забавный юмор. Правда, игре совершенно точно не хватает тех самых "скандалов, интриг, расследований", которые бы еще четче провели параллели с большинством развлекательных каналов. Отсутствие безумия кое-как компенсируют многочисленные отсылки к реально существующим телепередачам, сериалам и известным в этих кругах актерам. Помочь развлекать игрока призвана ладно выстроенная сюжетная линия, иногда скачущая до состояния полнейшей абсурдности происходящего, когда за нашу телекомпанию всерьез берутся мафиози или пришельцы с далеких звезд. Однако даже такие выкрутасы вполне органично вписываются в стилистику игры, вызывая если не смех, то хотя бы улыбку.

На то, что придется улыбаться, причем улыбаться часто, разработчики намекают и визуальной стилистикой игры, показывая все в нарочито гротескных цветах: большеголовые человечки носятся по студиям и офисам, хлебают кофе из торговых аппаратов и организовывают съемки дегенеративных ток-шоу. Причем в данном случае смотрится все это мракобесие довольно-таки гармонично, не вызывая отторжения излишним старанием быть смешными и забавными. M.U.D. TV не пытается показаться ироничной игрой — она такой уродилась.

Несмотря на всю простоту освоения хитростей геймплея и более чем удобный контроль над телекомпанией, что неминуемо придется по вкусу новичкам жанра, M.U.D. TV умудряется показывать еще и весьма проработанный и тонкий тайкун. Начиная с закупки разнообразных сериалов и телевизионных фильмов, приходится постоянно следить за рейтингами, планируя программу передач в зависимости от специфики вкусов и предпочтений аудитории, не забывая учитывать, каким категориям телезрителей что нравится и в какое время суток они предпочитают смотреть "зомбоящик". Большие рейтинги привлекают рекламодателей, отчего растут прибыли — и мы расширяем собственную студию, снимаем уже свои передачи — и так аккурат до того момента, когда от специфики управления скандальным телеканалом начинает воротить. Во всяком случае, после пары вечеров, проведенных за M.U.D. TV, желание пялиться в голубой экран телевизора пропадает даже в том случае, если оно имело место быть. Новая игра, изданная Kalypso Media, способна сберечь вам уйму времени — полезная штука.

Нет, конечно, навряд ли разработчики этим проектом пытались до кого-то донести факт отупляющего воздействия дегенеративных телепередач или знание о том, что кормление своей аудитории отборными фекалиями входит в политику почти любого популярного телеканала. Но чем не повод еще немного пошевелить извилинами, вспомнить, что спрос рождает предложение, и выключить этот чертов ящик.



РАДОСТИ:

Легкость в освоении
Глубина и разнообразие
Полноценный сюжет
Ироничность
Приятная графика

ГАДОСТИ:

Все равно надоедает

ОЦЕНКА:

7.9

ВЫВОД:

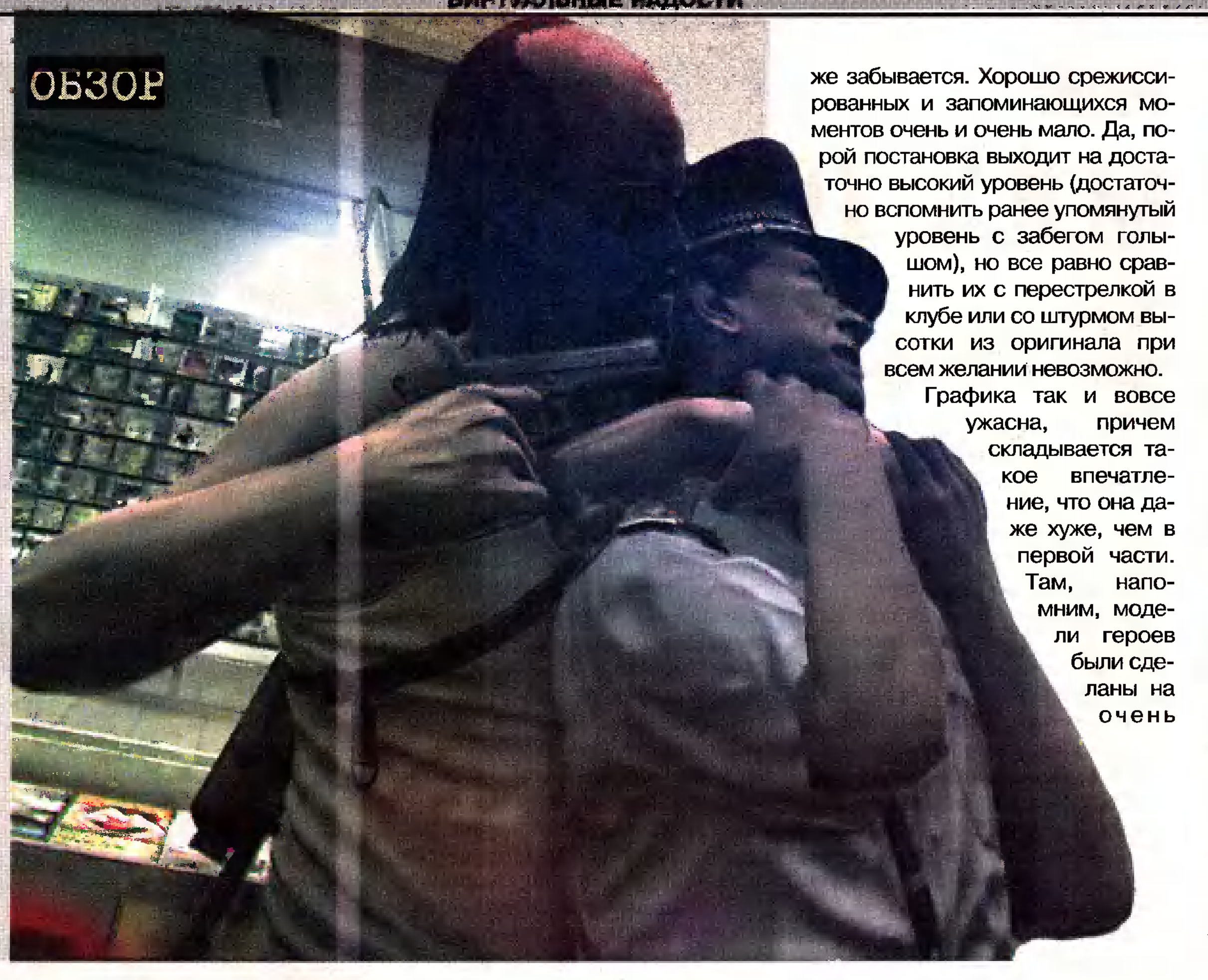
Один из лучших представителей умирающего в страшных мучениях семейства тайкунов за последние несколько лет. Забавная, ироничная игра заставляет вспомнить лучшие времена с Bullfrog Productions и гарантирует несколько увлекательных вечеров за созданием и продвижением своего телеканала.

Слава Кунцевич

Kane & Lynch 2: Dog Days

Жанр: TPS
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: IO Interactive
Издатель: Eidos Tnteractive
Издатель в СНГ: Новый Диск
Похожие игры: Kane & Lynch: Dead Men, серия Gears of War
Мультиплеер: LAN, Интернет
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 или ATI Radeon HD 3850; 9 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Официальный сайт игры: www.kaneandlynch.com

Назвать этот игровой год удачным язык не поворачивается. Разочарования сыплются одно за другим. Splinter Cell: Conviction, Alpha Protocol, Singularity, Blur, Split/Second — все это по-своему хорошие игры, но они явно далеки от того, чего от них ожидала публика. Kane & Lynch 2 стала только подтверждением этой грустной тенденции: игра, в принципе, неплохая, но бесконечно далекая от идеала.



Истина познается в сравнении — гласит народная мудрость, и в этот раз нам опять придется сравнивать, ибо в первую очередь сиквел проигрывает непосредственно своему старшему брату. Да, оригинал тоже мог "похвастаться" кучей ошибок, но самое главное там было на месте. Сюжет о двух убийцах, потерявших все, затягивал с головой, геймплей хоть и устарел, но все равно мог увлечь, а миссии были настолько зрелищными и красивыми, что запоминались надолго. Сиквел же не только не исправил ошибки оригинала, как обещали разработчики, но и подкинул ворох своих недочетов. И если в 2007 году с ними еще можно было смириться, то сейчас — уже нет.

Ах, как хочется ворваться в городок!

Это дело обещало быть простым. Оно виделось элементарным: всего-то сделка по перевозке оружия через границу — и не такие дела проворачивали! Но одно неудачное движение пальца, одна шальная пуля — и оборвалась жизнь невинной девушки, как оказалось, дочери самого влиятельного человека в Шанхае. Тут-то все и началось. На Кейна и Линча объявили охоту все, кто только мог: огорченный папаша подкупил и полицию, и преступников, и даже солдат из регулярной армии. Ясно, что если герои хотят выжить, то им придется пройти через все круги ада, а заодно уменьшить население Китая.

А начиналось все так хорошо! Линч в кои-то веки зажил как нормальный человек, да и вообще неплохо обосновался в Китае: научился держать себя в руках, на работу устроился, пусть и в криминальном мире, и даже отыскал себе девушку! Но стоило в городе появиться Кейну — и опять понеслось.

Сюжет в целом неплох и увлечь может, но интрига и драма из новой истории куда-то выветрились. Сценарий напоминает огромное количество второсортных боевиков, где двое неудачливых мужланов с темным прошлым оказываются в крупной передряге. Благо трудные взаимоотношения героев раскрыты по полной. Персонажи еще ненавидят друг друга, но других друзей у них не осталось, и для того, чтобы выжить, приходится держаться вместе. Вообще, герои очень харизматичные — это до сих пор двое подонков, которым хочется сочувствовать. Особенно если учесть, в какой дыре они оказались.

Dog Days пытается прикидываться нуаром (к слову, весьма успешно) — и место действия соответствующее. Шанхай вызывает натуральное отвращение: грязные улочки, "тошниловки" на каждом шагу, туман, давящая серость — прямо на себе ощущаешь, насколько героям в этом городе неуютно, отсюда натурально хочется убежать. Проработано окружение невероятно, однако все-таки будем очень благодарны разработчикам, если в следующий раз они забросят нас куда-нибудь в шаблонный и надоевший американский городок — там привычнее, да и во второй раз бродить по таким местам, как Шанхай из Dog Days, совсем не хочется. В общем, атмосфера — на очень высоком уровне. Расстраивает лишь то, что, несмотря на быстро сменяющиеся локации, к концу все эти бетонные стены и неоновые вывески успевают надоесть.

Уровень жестокости увеличился в разы. Герои теперь не ограничиваются применением оружия: в роликах Линч будет прислонять врагов к раскаленной плите, бить морды, да и сами герои изрядно пострадают от рук представителей китайских синдикатов.

Добавляет очков атмосфере и стилизация под любительскую киносъемку, которая определенно удалась. Экран загрузки, интерфейс, шумы и помехи на экране — все это работает прекрасно, как и было обещано. Более того, "кубиы", прикрывающие расчлененку и обнаженные части тела, отлично вписываются в общую картину и позволяют разработчикам показывать в кадре очень интересные сцены, из-за которых при других обстоятельствах разгорелся бы настоящий скандал. Чего только стоит забег Кейна и Линча по Шанхаю голышом. Как-никак видеть на экране голый зад главного героя, пусть и прикрытый квадратиками, довольно непривычно и забавно. Опасения насчет неуправляемой камеры, кстати, не оправдались: играть очень удобно, а экран начинает шататься только во время быстрых рывков героев.

Друзья навеки

А вот с игровым процессом у Dog Days проблемы. Да, стрелять интересно: баллистика была приведена в порядок, окружение стало более интерактивным, но все равно чувствуется, что геймплей более чем устарел. Да, теперь укрытия разрушаются, а любой баллон с газом или огнетушитель можно швырнуть в гущу врагов и взорвать его метким выстрелом. Появилось даже некое подобие тактики — но огромное количество багов и старых проблем опять гробят геймплей на корню.

Играть стало ощутимо труднее: врагов много, они давят количеством, подступают со всех сторон, прячутся в укрытиях и выглядывают лишь тогда, когда вы отвлечетесь для перезарядки. Нас почти вынуждают использовать возможность зайти с фланга. Конечно, это изрядно упрощает некоторые моменты: повернуться болванчики зачастую не способны — но все равно огромное количество супостатов не дает заскучать. Со временем даже начинаешь поддерживать китайское правительство, которое ввело ограничение на количество детей в семье: уж больно много узкоглазых оппонентов приходится отправлять на тот свет.

На старые грабли с новой силой

Одной из главных особенностей первой части была невероятная постановка. Пусть выдающейся режиссурой в Dead Men и не пахло, но каждая ситуация запоминалась, а найти два одинаковых коридора было почти невозможно. В Dog Days же все сливается в одно серое пятно, которое после прохождения сразу же забывается. Хорошо срежиссированных и запоминающихся моментов очень и очень мало. Да, порой постановка выходит на достаточно высокий уровень (достаточно вспомнить ранее упомянутый уровень с забегом голышом), но все равно сравнить их с перестрелкой в клубе или со штурмом высотки из оригинала при всем желании невозможно.

Графика так и вовсе ужасна, причем складывается такое впечатление, что она даже хуже, чем в первой части. Там, напомним, модели героев были сделаны на очень высоком уровне, а пейзажи, несмотря на явный недостаток полигонов, даже завораживали. Тут же даже лицо Линча — мутная и некрасивая текстура. Обидно и то, что в предыдущих играх датчан благодаря непревзойденному освещению и работе дизайнеров даже самые страшненькие модели воспринимались хорошо, а тут — одна непроглядная серость, и даже эффекты зернистости и amateur-стилистика не в состоянии исправить положение.

Багов, к сожалению, также очень много. Враги могут спокойно спрятаться за стеклом, и пока их прозрачное укрытие не рухнет, ни одна пуля их оттуда не выкурит. Зато сами они с легкостью способны убить Линча сквозь стену. Знаете ли, очень неприятно, когда приходится проходить миссию заново из-за невнимательности бета-тестеров.

Пресловутая разрушаемость находится на доисторическом уровне. Да, ящики или заборы можно разнести, но все они рушатся абсолютно одинаково. Забавно наблюдать, как верх ящика легко разваливается в щепки, а его деревянное основание никак не хочет ломаться даже после очереди, выпущенной в упор.

Единственное, что хоть как-то порадовало, так это мультиплеер. Про классические режимы рассказывать смысла особого нет, но отметим: уровень реализации задумок заслуживает уважения. Чего только стоит режим, где в составе небольшой команды вам предстоит участвовать в ограблении. Вроде все как обычно: схватили деньги, расправились с полицейскими и ушли. Но особенность в том, что кто-то из команды может быть полицейским под прикрытием, а знать, кто именно этот предатель, не может никто. Да и вообще, никто не мешает даже бандиту просто перестрелять своих коллег и забрать все награбленное добро себе. Забавно наблюдать, как некоторые игроки после этого передвигаются исключительно в хвосте группы и никогда не поворачиваются ни к кому спиной. Уж что, а показывать человеческие недостатки и людскую подлость у IO выходит отлично.

Kane & Lynch 2: Dog Days по-своему хорошая игра, но не та, которую можно было ожидать от столь именитой студии. В сиквел интересно играть, и определенное удовольствие от него все же можно получить, но если вы, как и автор этой статьи, ждали работы над ошибками оригинала, то разочарования не избежать. Жаль, ведь с такими главными героями и такой задумкой мог получиться настоящий шедевр — а в итоге вышло все совсем наоборот.

РАДОСТИ:

Мультиплеер
Главные герои
Amateur-стилистика

ГАДОСТИ:

Огромное количество багов
Устаревший геймплей
Кошмарная графика
Полное однообразие

ОЦЕНКА:

6.5

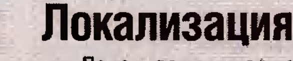
ВЫВОД:

Вместо долгожданной работы над ошибками мы получили еще более неоднозначный и во всех смыслах посредственный шутер. Если бы к хорошим идеям прибавили неплохую реализацию, то игра могла бы стать вполне удачной, а так... Здешний геймплей и графика просто недостойны таких харизматичных главных героев.

Обзор написан по PC-версии проекта

Алексей Пилипчук





Локализация

Локализация, к сожалению, недалеко ушла от самой игры. Текст переведен от и до, причем весьма качественно, а вот с озвучкой вышло непонятно что. Борис Репетур, также известный как Бонус, в этот раз сильно перестарался. Его крики и интонации настолько неестественны, что голос натурально вызывает отвращение. Особенно обидно это при том, что актер, озвучивший Кейна, отработал в целом неплохо. Ошибки допустили и монтажеры. Мало того что в самом начале звуковые дорожки не попадают в свое время и перебивают друг друга, случаются моменты, когда герои и вовсе начинают говорить на английском языке, благо субтитры не подкачали. В общем, ситуация вышла довольно неприятная, и если у вас есть возможность играть в английскую версию, то мы рекомендуем именно так и поступить.

ОБЗОР

UFC Undisputed 2010

Жанр: симулятор боев без правил
Платформы: Xbox 360, PlayStation 3, PSP
Разработчик: Yuke's Co.
Издатель: THQ
Похожие игры: UFC 2009 Undisputed
Мультиплеер: HtH, Xbox LIVE, PlayStation Network
Официальный сайт игры: www.ufcundisputed.com

В настоящее время бои без правил являются одним из самых популярных виртуальных видов спорта, несколько уступая футболу. Поэтому сейчас за лидерство в жанре симулятора этих драк разворачивается нехилое сражение. И UFC Undisputed 2010 — это атака со стороны THQ.

Естественно, такая игра, как UFC Undisputed 2010, не могла остаться без хорошо проработанного режима карьеры. Мы вольны выбрать любого бойца или сконструировать своего и привести его на вершины рейтинга в боях без правил. Как и прежде, мы тренируемся, проводим спарринги, отдыхаем, организовываем пресс-конференции и выходим на календарные бои — и все с единственной целью получить, а после и защитить чемпионский титул. По сравнению с прошлой игрой серии карьера подверглась небольшим, но качественным изменениям. Во-первых, появилась возможность перейти в другую весовую категорию и навалять борцам потяжелее или полегче. Во-вторых, отныне, если не заниматься тренировками, у нашего бойца будут не только падать мораль и физические кондиции, но и ухудшаться имеющиеся навыки. К слову, о навыках и ролевой системе: в UFC Undisputed 2010 мы вольны в создании своего собственного, уникального стиля драки для подконтрольного бойца. Его мы нарабатываем и оттачиваем на тренировочных сборах, отдавая предпочтение тем или иным приемам и ударам. И в конце концов у нас получается свой собственный боец, чей стиль совершенно неподражаем.

Еще больше личности в подконтрольного драчуна в UFC Undisputed 2010 мы вкладываем, ведя пиар-кампании. Например, сразу после поединка у нас могут взять интервью, на которое мы можем отвечать, выбирая свой собственный вариант из нескольких предложенных. Правда, хорошего запаса диалогов в UFC Undisputed 2010 нет и в помине, и через некоторое время подобные интервью начинают раздражать постоянными повторами. Зато каждый из возможных вариантов ответа обеспечивает кое-какое влияние на дальнейшие события: если вы обрадите какого-нибудь бойца, то он почти неминуемо вызовет вас на поединок.

Важно помнить, что UFC Undisputed 2010 — это никакой не файтинг, а без малого симулятор боев без правил. Поэтому особой зрелищности от игры ждать не приходится, даже несмотря на то, что серии ударов руками и ногами, красивые уклонения с немедленными контратаками и отлично поставленные нокауты впечатляют. За открытым боем с широким набором приемов придется провести не так уж и много времени: основу поединка занимают клинч у сетки и борцовские приемы. В этом-то и беда UFC Undisputed 2010: бесконечно вращая стик, бороться за лучшее положение рук в клинче, а еще бороться со сложностью проведения болевых и удушающих приемов надоедает довольно быстро. Даже несмотря на то, что управление стало куда более приятным и интуитивно понятным.

Достаточно приятной вышла в игре и графическая сторона, которая не показывает ничего выдающегося, но смотрится вполне симпатично. А вот с мультиплеером не заладилось: поиск партнеров для боя является занятием долгим и неблагодарным, а тормозов и лагов уж слишком много. Поэтому, если разработчики в скором времени не поправят онлайновые баталии, о UFC Undisputed 2010 вскоре не стыдно будет и забыть.

Между тем, UFC Undisputed 2010 есть и останется очень хорошим симулятором боев без правил, который правильнее всего рекомендовать именно поклонникам этого вида спорта. Всем остальным игра может показаться излишне скучной.

РАДОСТИ:

Отличный режим карьеры
Хорошая симуляция боя
Неплохая ролевая система

ГАДОСТИ:

Скучновато

ОЦЕНКА:

7.8

ВЫВОД:

Нишевый проект, который все-таки имеет шансы понравиться даже отдаленно знающим, что такое бои без правил, людям.

Обзор написан по Xbox 360-версии проекта

ВР

Alter Ego



Жанр: квест
Платформа: PC
Разработчик: Future Games
Издатель: bitComposer Games
Издатель в СНГ: Новый Диск
Похожие игры: Black Mirror
Минимальные системные требования: процессор с частотой 1,7 ГГц; 512 Мб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce Ti200 или ATI Radeon 8500; 2,3 Гб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: процессор с частотой 2,4 ГГц; 1 Гб ОЗУ; видеокарта со 128 Мб ОЗУ; 2,3 Гб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: www.bit-composer.com/www_en/game.aspx?gameid=67862d37-f424-48d4-aa0d-6b13879e34a4

Future Games — это название известно каждому любителю квестов, потому как именно эти разработчики выпустили великолепную адвенчуру Black Mirror. Поэтому и от Alter Ego можно было ждать чего-нибудь интересного.

Alter Ego, вышедший в России в феврале этого года и только сейчас добравшийся до мирового релиза, интриговал еще в анонсе: следовало ожидать детективно-мистическую адвенчуру, основой которой должна была служить атмосфера. Ну и, учитывая опыт разработчиков, квестовая составляющая тоже должна была получиться хорошей.

Для начала, Future Games выбрали весьма удачное место действия, мрачное, депрессивное и отталкивающее. Им послужил маленький британский портовый городок Плимут, тонущий в атмосфере жизни сегодняшним днем и полнейшей апатии. Узкие грязные улочки, тесные домишки как будто из трущоб, по мостовым ходят понурые моряки, портовые рабочие, жулики, воры и прочие низы социальной иерархии — типичный портовый город конца XIX века. В общем, ничего привлекательного в этом месте нет. Разумеется, такой провинциальный город не может остаться без своей городской легенды. Ею стал некто сэр Уильям из одного знатного аристократического рода, который родился с каким-то внешним уродством и поэтому никогда не появлялся на людях. Поэтому его образ оброс множеством мистических мифов и россказней, а местные жители считали его представителем зла и винили во всех своих бедах и неприятностях. Как видим, поле действия у разработчиков было действительно просторное, только разогнаться на нем у них не получилось. Атмосферу они попытались создать при помощи клише вроде постоянно идущего дождя, и, как следствие, атмосферы не получилось. Да и сам город скорее вызывает уныние не своим пропахшим отчаянием духом, а внешней неказистостью и мутными красками. Как видно, авторы Alter Ego уж очень хотели создать давящую атмосферу и попросту перестарались с этим, отдав все на откуп дождю и коричневым стенам. А этого оказалось недостаточно.

Сюжетная линия Alter Ego берет свое начало в тот самый момент, когда умирает загадочный сэр Уильям, а его труп пропадает из гроба, что порождает еще больше паники и ужаса среди местного населения. Внезапно оказавшийся в Плимуте молодой и неопытный детектив Бристоль решает взять дело под свой непосредственный контроль и выяснить, что же произошло в этом городке на самом деле. Но не он один: мелкий жулик Тимоти, пребывающий тут "на гастролях", совершенно случайным образом оказывается втянут во всю эту круговерть загадочных событий. Именно эти два человека и являются нашими главными героями.

Два героя в Alter Ego представляют собой два разных стиля игры. Если Бристоль постоянно копается в уликах, беседует с людьми и все в таком духе, то Тимоти больше двигается, следит и подслушивает. Такое решение могло бы сослужить игре хорошую службу, если бы Alter Ego не была совершенно мертва как квест. Никаких сложностей или шевеления мозгами проект не требует — все задачки решаются совершенно интуитивно, но, будучи или слишком легкими, или просто старыми, как сам жанр. Как будто этого мало, главные герои постоянно высказывают свои гипотезы относительно случившегося, являющиеся слишком уж явными и совершенно необязательными подсказками. Точно такой же момент портил впечатление и от Black Mirror 2, кстати. Это словно у вас за спиной сидит человек, уже прошедший игру, и говорит, что и где нужно делать. И какой смысл тогда играть в Alter Ego?

Так что Alter Ego — совершенно безвкусный и неинтересный представитель жанра. Он может попытаться подкупить относительно неплохим сюжетом, но наносная неудавшаяся атмосфера и полная беспомощность игры по части загадок окончательно портят все впечатление.

РАДОСТИ:

Разные виды игры за каждого героя

ГАДОСТИ:

Слишком легкие загадки-штампы
Скверная графика

ОЦЕНКА:

5.4

ВЫВОД:

Посредственная адвенчура от именитых разработчиков, знакомство с которой совершенно необязательно.

ВР

ОБЗОР

Victoria II

Последний король Шотландии

Жанр: *глобальная RTS*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Paradox Interactive*
Издатель: *Paradox Entertainment*
Издатель в СНГ: *1С-СофтКлаб, Snowball Studios*
Название локализованной версии: *Виктория 2*
Похожие игры: *Victoria: An Empire Under the Sun, Victoria: Revolutions, серия Europa Universalis, серия Hearts of Iron*
Мультиплеер: *LAN, интернет*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,0 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 или ATI Radeon X1900; 2 Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.victoria2.com*

"Правительство не должно колебаться. Раз выбрав дорогу, оно должно, не оглядываясь направо и налево, идти до конца".
Отто фон Бисмарк





В отличие от основной ударной силы Paradox Interactive в лице серий Europa Universalis и Hearts of Iron, скромная Victoria всегда держалась в стороне, нареченная "нишевым" проектом, хотя по качеству она едва ли не превосходила именитых родственников. Да и не удивительно, ведь явно, что Викторианская эпоха у "гомо геймерус" пользуется меньшим интересом, чем эпоха Великих географических открытий или Вторая мировая война. Поэтому решение о выпуске Victoria 2 рождалось в страшных сомнениях, а генеральный директор Paradox Фредерик Вестер пообещал побрить голову, если эта игра принесет прибыль.

Неформальным девизом Victoria 2 могла бы быть фраза "Проще и глубже". Шведские издатели, может быть, и любят death metal с хоккеем, но отлично понимают, что за каждого потенциального покупателя нужно вести борьбу. Пусть скандинавы и живут по заветам социализма, но умеют внедрять в плановое производство ряд улучшений, которые действительно могут завлечь в сети глобальных стратегий не одну тысячу вчерашних казуалов. Я не буду во всей возможной красочной палитре расписывать просто-напросто совершенный пользовательский интерфейс, выполненный максимально удобно и понятно для игрока, потому как это уже давно стало визитной карточкой Paradox Interactive. Конечно, человеку, совершенно незнакомому с жанром, все же будет не очень просто разобраться в массе упорядоченных таблиц со статистическими данными и в многообразии интуитивно понятных меню управления государством. Но отменно исполненное обучение покажет все те рычаги, за которые следует дергать, внятно объяснит, что за что отвечает, да проведет экскурс во все хитрости геймплея.

Руководство подконтрольной страной стало намного проще, чем в предшественнике, но это не только не выведет из себя матерых двадцатилетних бородачей-консерваторов, но и подарит им долгожданный комфорт. И если кто-то останется ворчать по поводу мнимой "оказуаленности", то только ортодоксы — из тех, что отказываются поменять выкидыш Волжского автозавода на иномарку казахской сборки, потому что последняя "блин, отстой". Причем возросшая комфортабельность игры за счет упрощения управления бардаком, который мы называем государством, выглядит как нельзя более логичной: истинному правителю незачем руководить отдельными стройками и лично пинать кучку нерадивых крестьян, когда за него это все может исполнить бюрократический аппарат. Наше дело состоит в том, чтобы любезничать с иностранцами и властной рукой направлять свой народ по направлению к светлому будущему. Достаточно издать пару указов сеять кукурузу, строить агрогородки и организовывать ударные стройки индустриализации, как бюрократы сами позаботятся о том, чтобы население выполняло весь комплекс работ по прихоти верховного нас, Его Превосходительства Пожизненного Президента, Фельдмаршала Аль-Хаджи Доктора Иди Амина, Повелителя всех зверей на земле и рыб в море, Завоевателя Британской Империи в Африке в общем и Уганды в частности. Идея с установкой национальных ориентиров, опробованная в дополнении Heir to the Throne для Europa Universalis 3, в Victoria 2 заиграла новыми гранями, превращая игру в президента мира в настоящее наслаждение класса "люкс".

Хитрые шведы вдоволь насмотрелись на глубоко исторические поделки своих подмастерьев вроде Rise of Prussia и Birth of America 2: Wars in America 1750-1815, где действо разворачивается на клочке суши размером в три с половиной квадратных километра и затрагивает события, интересные разве что остервенелым гикам-профессионалам, которых переклинило на истории освободительной войны племени "тумба-юмба" против бледнолицых захватчиков. Поэтому в Victoria 2 были отметены все возможные даты начала игры, кроме 1836 года, а поток исторических событий был основательно прорежен. Причем на последнее даже не хочется жаловаться по причине не самой интересной эпохи. Это в Hearts of Iron можно с жадностью впитывать интересную информацию о самой кровавой войне в истории человечества, а вот то, что в Викторианскую эпоху где-то в Ганновере подписали указ, запрещающий испражняться на улице, — это даже не любопытно. Зато плюсы от такого шага неоспоримые. Игра стала намного более непредсказуемой, не выкидывая внезапно неожиданные фокусы вроде итало-австрийской войны 1866 года или большевистской революции в России. От этого появилась и банальная возможность творить свою альтернативную историю с блэкджеком и шлюхами, потому как острее ощущается зависимость развития международных событий от нашего непосредственного участия — Victoria 2 стала действительно каждый раз новой и уникальной. Да и попросту тот же комфорт: уже совершенно не обязательно выискивать все эти "казусы" римского права, чтобы влезть своей миротворческой оккупационной армией в очередную заварушку. Но тем не менее исторические события и решения есть, их много, они интересны, и, что главное, они не мешают играть.

В Victoria 2 можно почувствовать себя как пупом земли, так и, простите, руководителем настоящей задницы. Восьмерка "великих" стран натягивают мир игры как хотят, восьмерка "второстепенных" натягивают то, чем побрезговали великие, почти две сотни оставшихся государств могут лишь вылизывать подошвы сапог "великих" и "второстепенных" чуть менее тщательно и старательно — на этом их значение в мире исчерпано. Но не стоит думать, что если взять под контроль Британскую империю, то можно давить мерзких лягушатников и загадочную русскую душу, как тараканов: у большой страны и забот больше. То очередной эфиопский царек отпочкуется и поведет свой народ к свободе и каннибализму, то турки начнут ныть по поводу греческих партизан, то Италия попробует увести из-под носа обретшие независимость Ионические острова — дел по горло. Зато никто не мешает отправлять экспедиционные войска и наказывать неугодные страны при помощи штыка, имея с них неплохие деньги или дипломатические уступки. Хотя открытая конфронтация — дело не всегда выгодное, так что лучше показательно играть мощными имперскими мышцами, расширяя сферу политического влияния. Это, естественно, не касается священной коровы войн колониальных. Вообще, никто не мешает одновременно проводить оккупацию испанских колоний в Центральной Америке и мило улыбаться Альфонсу Двенадцатому. У стран помельче и забот меньше, да только беззаботно жить с угрозой постоянного желания более могучих соседей включить маленькую, но гордую республику в свои владения на правах чего-то, похожего на независимость, сложно. Выбрав для игры Сербию, не остается ничего иного как рефлекторно отплевываться и отшвыриваться шапками от вечно пристающих турок и напирающей с севера Австро-Венгерской империи. Любители собирать мозаику с удовольствием станут у руля Пьемонта или Ганновера да объединят Италию с Германией. Зато, взяв под управление вечно нейтральную Швейцарию, можно тыкать пальцем во всех этих идиотов из "большой восьмерки", громко смеясь над их дележкой мира.

Война в Victoria 2, в отличие от Hearts of Iron, дело не первоочередной важности. Несмотря на это, вы вполне можете развязать свою собственную Первую мировую — и к черту блэкджек, к черту все. Ну, или затеять пару концов света форматом поменьше. Причем для этого вам формальных поводов не понадобится — достаточно будет махнуть своей властной рукой и сказать народу, что это, дескать, для восстановления Третьего Рейха, и дело сделано. Правда, не в пример политике реальной, за свои слова придется отвечать, и если противник повергнет вашу непобедимую армию своими нанотанками во всеобщее героическое бегство, то это может закончиться тотальным кризисом вплоть до гражданской войны и развала вашей могучей империи. Народ бунтует и по куда меньшим поводам, постоянно уходя в леса партизанить и устраивая городскую герилью, требуя выполнить свои четко поставленные требования. Причем с этим разработчики явно перестарались, и от количества сепаратистов и прочего недовольного высоким статусом рабов электората в конце XIX века голова натурально идет кругом. Впрочем, это могут легко и просто поправить небольшим патчем. Посему особой необходимости в войне нет, так что Victoria 2 скорее напоминает современную политическую картину мира с борьбой за сферы влияния. Но иметь под рукой пару экспедиционных армий всегда полезно, так как конкуренты стремятся увести богом забытый Бахрейн, а ему вообще все равно, кому целовать перстень. Таким наглым выскочкам следует незамедлительно намекать о том, кто доит эту корову, парой залпов с флагмана боевого флота. Войны — это дело приятное, но сиквел, как и An Empire Under the Sun, привлекает больше тысячами мелочей вплоть до разделения населения по этническим и политическим предпочтениям. Экономика, научный прогресс, торговля — все, за что любят эту уже серию, на своих местах, подвергнутые только косметическому улучшению.

И вообще, кому какое дело до графического оснащения, которое пересело вслед за Europa Universalis и Hearts of Iron на плечи трехмерного движка. Да, оно аскетично, но хорошо собой и, что важно в контрасте с третьей частью "Дня Победы", не требует пары массивных патчей, и без того выдавая хорошую производительность и стабильность работы. А вот для записи музыкального сопровождения шведы вновь не удосужились нанять Kungliga Filharmonikerna или хотя бы толковых музыкантов — звучание приедается непримечательностью.

Режиссер и ведущий программист Paradox Interacive Йохан Андерсен высказал свое мнение, по которому Victoria 2 является самой лучшей игрой, когда-либо созданной шведской студией. И знаете, мы согласны. Сиквел An Empire Under the Sun непринужденно доказывает, что умная игра может быть комфортной и увлекательной. Только аудитории до этого, похоже, дела нет: проект продается из рук вон плохо. Видимо, волосы Фредерика Вестера могут не опасаться за свою судьбу. В отличие от серии Victoria. Возвращаясь к цитате Железного Канцлера, вынесенной в эпиграф: Paradox выбрали свою дорогу и идут по ней до конца. Только конец с такими продажами может оказаться несправедливо печальным — линейку прикроют, сконцентрировавшись на прибыльных сериях, и Victoria 2 останется последним королем Шотландии.

РАДОСТИ:

Легкость в освоении и отличное обучение
Политика, экономика, наука, войны etc. — блестящи
Совершенный интерфейс
Бесконечная глубина проработки с множеством нюансов
Историчность плюс полная свобода действий и решений
Бесконечная реиграбельность
Чрезмерная увлекательность

ГАДОСТИ:

Непримечательный саундтрек

ОЦЕНКА:

8.8

ВЫВОД:

Подтянутая в соответствии с идеями Hearts of Iron 3 и Europa Universalis 3: Heir to the Throne старушка "Виктория", цепляющая множеством мелочей экономического, социального, политического и еще шут знает какого толка, заиграла просто-таки феноменальной яркости красками блестящей глобальной стратегической игры. Не революция, а эволюция, но зато какой эффект от этой эволюции. Действительно, лучшая игра от Paradox Interacive на данный момент.

Слава Кунцевич

КИНО

Призрак

Просто Polanski

Название в оригинале: *The Ghost Writer*

Жанр: *триллер, драма*

Режиссер: *Роман Полански*

В ролях: *Юэн МакГрегор, Джон Бернтал, Ким Кэтролл, Пирс Броснан, Джеймс Белуши, Оливия Уилльямс, Тимоти Хаттон, Анна Боттинг, Том Уилкинсон, Моргана Полански*

Продолжительность: *128 минут*



"Золотая пальмовая ветвь" Каннского кинофестиваля, "Золотой медведь" Берлинале, "Золотой лев" Венецианского фестиваля, "Оскар" американской Академии кинематографических искусств и наук, "Сезар" французской Академии кинематографических искусств и техники, журналистский "Золотой глобус", премия британской Академии кино и телевизионных искусств BAFTA, "Феликс" Европейской академии кино, итальянская "Давид ди Донателло". Такому набору наград может позавидовать любой деятель киноискусства. Все их завоевал своими фильмами или общим вкладом в развитие кинематографа урожденный Раймунд Роман Либлинг — режиссер Роман Полански.

Польский еврей, родившийся 18 августа 1933 года. Не трудно догадаться, что у ребенка, выросшего, а точнее чудом выжившего в гетто, не могло быть детства. И родителей, разделивших судьбу миллионов людей "не с тем цветом глаз" в газовых камерах. Как говорил сам Роман, выжить, в том числе и духовно, ему помог мир фантазий. А кино — это фантазия, запечатленная на пленке.

Неизвестно, как бы сложилось будущее Полански в социалистической Польше, если бы не его актерская работа в "Поколении" другого гениального польского режиссера — Анджея Вайды. Роль оказалась пропускным билетом для Романа в Лодзьинскую киношколу, а Вайду он мог бы назвать своим учителем или кем-то вроде того.

Одна из первых короткометражек Романа иллюстрировала убийство спящего человека. После чего Полански сделает для жанра триллера ничуть не меньше, чем Фриц Ланг или Альфред Хичкок.

Гения разглядели сразу. Его пятнадцатиминутный фильм "Два мужика со шкафом" 1958 года завоевал полдесятка международных премий. Через год Полански заканчивает обучение, спустя еще три снимает сенсационный "Нож в воде", удостоившийся номинирования на "Оскар", приза британской киноакадемии, "Золотого льва", получивший приз Международной ассоциации кинокритиков того же Венецианского кинофестиваля.

Четыре года Полански работал в Британии, снял "Отвращение" и "Бал вампиров". Женившись на актрисе Шерон Тэйт, переехал в США. Режиссерский дебют на американской земле — экранизация романа Айры Левина "Ребенок Розмари" — стал классикой.

Трагедия 1969 года на голливудской вилле Полански навсегда вписала себя кровью в анналы истории. Членами банды Чарльза Мэнсона были зверски убиты находящаяся на девятом месяце беременности Шерон Тэйт и четверо гостей. Принимавшая участие в расправе Сьюзан "Сэди" Аткинс, которая после бойни кровью написала на стене слово "Pigs", на суде заявит: "Когда я пырнула ее (Шерон Тэйт) ножом, то испытала почти что оргазм..."

После случившегося Полански некоторое время живет в Европе, умудряется экранизировать шекспировского "Макбета" и снять сюрреалистичный "Что?".

Возвращение в Новый Свет ознаменовалось выходом предвосхитившего расцвет стиля нео-нуар "Китайского квартала" и... громким скандалом в 1977 году: Полански был обвинен в сексуальных отношениях с тринадцатилетней девочкой Самантой Геймер; первоначально фигурировала версия об изнасиловании. Отпущенный под залог, Роман бежит из Штатов во Францию прямо перед вынесением приговора в 1978 году. На часто задаваемый вопрос "А была ли девочка?" Полански ответил только в 1998 году, сказав: "Я ничего не делал..."

"Пираты", "Неистовый", "Горькая луна", "Смерть и девушка", "Девятые врата", личный и оскороносный "Пианист", "Оливер Твист" — дальнейшие работы маэстро.



"Призрак" может показаться более чем занудным. И даже не просто может — он такой и есть. На протяжении двух часов практически ничего не происходит. Размеренно и спокойно. Диалоги, красивые общие планы, непогода. Минимум действия — максимум шизофрении и паранойи. Саспенс. Это — каноны жанра. Триллер в хичкоковском смысле этого слова.

Писатель-призрак, чью роль блистательно исполнил Юэн МакГрегор, литературный негр, отчаявшийся прозаик, зарабатывающий на хлеб написанием мемуаров за знаменитых людей. Он принимает предложение своего агента завершить незаконченную автобиографию известного политика, бывшего премьер-министра Великобритании Адама Ланга. Предшественник "призрака" был найден выброшенным приливом на берег со смертельной дозой алкоголя в крови, со смертельной дозой воды в легких. Четыре недели на излюбленном британской политической элитой острове Мартас-Виньярда, двести пятьдесят тысяч долларов, достучаться до сердца. Уже в аэропорту он спросит у героя Джона Бернтала: "Во что ты меня втянул, Рик?"

Некоторые коллеги ищут в фильме второе дно. Воспринимают работу Полански как критический отзыв о современной правовой системе, мол, он разбирает на фоне собственного преследования со стороны американских властей вопрос, а кто настоящий преступник. По-моему, это больше походит на попытки выдать желаемое за действительное, придать особого журналистского смака, скандальности материалу. По сравнению с явными негативными пасами в сторону прототипа героя Пирса Броснана — бывшего британского премьер-министра Тони Блэра — в первоисточнике Роберта Харриса подобная мотивация Романа смотрится более чем притянутой за уши. Выбор в качестве объекта экранизации беллетристики выглядит со стороны Полански скорее желанием превратить бульварный политический детектив в отличный фильм на стыке жанров триллера и драмы. Сожаления и личная месть тут ни к чему.

Когда герой МакГрегора читает первоначальный вариант мемуаров, то отзывается о нем как о лучшем лекарстве от бессонницы. "Призрак" может оказаться тем же. Полански, фактически, дает жанру приставку "пост" и напоминает о временах, когда триллеры ценились за профессиональную режиссерскую работу и умение цеплять отсутствием действия, а не за компьютерные выкрутасы и бешеный ритм происходящего, какой-то психологизм. Фильм зануден, как были занудными работы Хичкока, Де Пальмы, Форсайта, Полака, Пакулы, Клемана... В годы расцвета жанра.

Людям, привыкшим к современным голливудским триллерам и работам, старающимся таковыми казаться, придется мириться с классическим виденьем или зевать. Тогда как многие триллеры-современники стараются выжимать напряжение захватывающими экшен-сценами и постановочной сумятицей, с головой окуная зрителя в круговерть наигранных загадочных событий, Полански цепляет тревожно-депрессивной атмосферой, постоянным ожиданием момента резкости. Иногда кажется, что Роман слегка иронизирует над жанром, на мгновение разряжая атмосферу едким тонким юмором, чуть ли не склоняя фильм к бурлеску, а развязка и вовсе наступает мгновенным внезапным хлопком. Куда тоньше проглядываются режиссерские мазки незаметными координациями движений камеры, режущими, как лезвие бритвы, затяжными планами, позами героев, но воспринимаются скорее на уровне подсознания.

Пейзажи Мартас-Виньярда снимались на немецком острове Зюльт. Время действия — тот отвратительный отрезок осени, когда погоду не получится назвать иначе как мерзопакостной. Вечно затянутое свинцовыми тучами небо, часто идущий ливень, негостеприимные пейзажи и мертвенно бледные холодные морские волны только добавляют в саспенс еще немного тревоги и депрессии. Природные декорации идеально дополняются антуражами изысканной, но выглядящей враждебно виллы Адама Ланга или пустующей гостиницы, внедорожника с включенными сигнальными огнями на борту парома. Не хуже вписывается в картину смутно-тревожное музыкальное сопровождение за авторством Александра Депла, наносящего на полотно оригинальной атмосферы завершающий мазок.

В первоначальном варианте концовки застигнутая врасплох героиня Оливии Уилльямс наблюдает за растворяющимся в серо-туманном Лондоне призраком. В итоге Полански оставил в финале элемент недосказанности, сняв все одним планом, хотя и очевидно.

В сентябре 2009 Роман Полански был арестован в Швейцарии по ордеру, выданному в США и датированному 1978 годом, и посажен под домашний арест.

Несколько десятков известных кинематографистов — Вуди Аллен, Дэвид Линч, Мартин Скорсезе, Вим Вендерс, Даррен Аронофски, Терри Гиллиам, Педро Альмодовар и прочие — подписали обращение в поддержку Романа.

В феврале 2010 по адресу: Берлин, Марлен-Дитрих-Плац, 1, пока Полански находился под арестом, состоялась премьера "Призрака"; фильм был удостоен "Серебряного медведя" за лучшую режиссерскую работу.

12 июля 2010 года власти Швейцарии отказали американскому правительству в экстрадиции Полански в США и освободили режиссера из-под домашнего ареста.

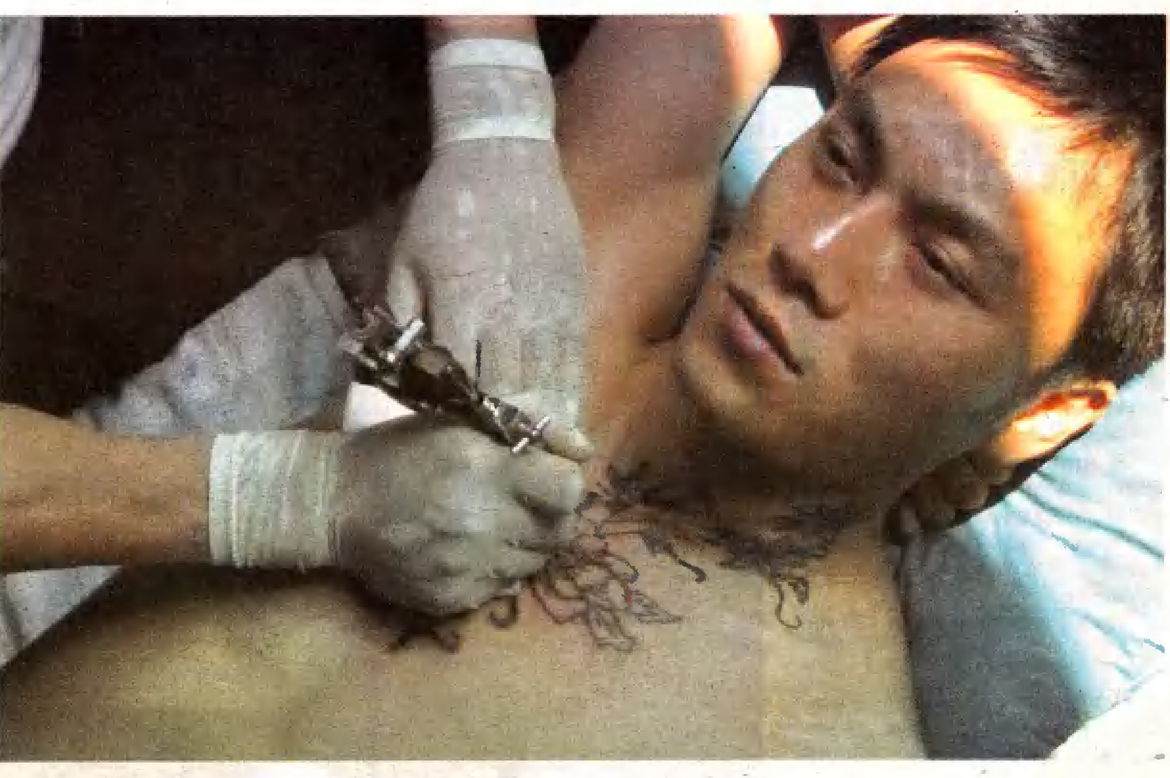
При просмотре "Призрака" возникают приятные чувства. Смотришь параноидальный ироничный триллер старой школы и видишь в первую очередь потрясающую работу великого режиссера и просто уставшего человека с трудной судьбой, "коротышки с комплексом Наполеона". Это классика режиссуры. Это классический Полански.

Слава Кунцевич

КИНО

Весенняя лихорадка

Яой и прочие неприятности



Название в оригинале: *Chun feng chen zui de ye wan*

Жанр: *мелодрама, драма*

Режиссер: *Лоу Е*

В ролях: *Цинь Хао, Сычен Чень, У Вей, Тань Чжуо*

Продолжительность: *116 минут*

Творчество китайского режиссера Лоу Е в настоящее время находится в Поднебесной под государственным запретом: не будучи частью маргинального кинематографа, фильмы, показывающие гомосексуальные отношения и сконцентрированные на неприкрытых вуалью целомудрия эпизодах изображения половых актов, как-то слабо сходятся с коммунистической идеологией. В общем, секса нет, он в Китае, как буржуазный пережиток, атрофировался (а вот спермотоксикоз, увы, остался), несмотря на то, что китайцев больше миллиарда. Это, конечно, юмореска, и можно было бы вспомнить мнимую цитату Мао про "секс", "хорошо" и "в меру", но режиссер, как истинный фанат своего дела и любитель своей страны, снимает "Весеннюю лихорадку", не выезжая из красного Китая на деньги французских любителей авторского кино. Снимает подпольно. Вывозит контрабандой на Каннский кинофестиваль 2009 года, где получает "Золотую пальмовую ветвь" за лучший сценарий. За свое упорство Лоу Е заслужил аплодисменты. За фильм — нет.

Лоу Е развивает идею классического любовного треугольника до совокупляющегося пятиугольника. Причем эволюционировавшего с одной геометрической фигуры до иной — от "Натали" Анн Фонтен и его ремейка от Атома Эгояна в лице "Хлои". Только действующих лиц больше. Безработный студент Лоу Хайтао, нанятый одной ревнивой супругой для слежки за ее мужем, вечерами встречающимся с одним бизнесменом-трансвеститом, начинает проникаться гомосексуальными чувствами к сопернику работодательницы, при этом оставаясь привязанным к своей подружке. На метаниях, вызванных генитальным зудом, пятерки главных героев и героинь и строится весь сюжет картины, разбитый на главы, разделенные красивыми стихами. И от этого становится только хуже, когда режиссер запускает, по сути дела, одну и ту же историю по второму, третьему, четвертому кругу, фактически не привнося в повествование ничего нового.

Занудная и затянутая сверх всякой меры "Весенняя лихорадка" повторением одних и тех же постановок в похожих антуражах создает впечатление длительности не в чуть менее двух, а во все четыре-пять часов любования отличной режиссерской работой азиатской школы с легкой примесью уроков европейского авторского кино. Это вовсе не парадокс, но Лоу Е умело оперирует красивыми затяжными планами, необычными композициями. Словно руководствуясь манифестом "Догма 95" фон Триера и Винтерберга, снимает все при помощи ручной камеры в реальных декорациях, а открытые и откровенные постельные сцены находятся по уровню исполнения в высших рядах славящегося ими восточного кинематографа. И действительно отменная работа со звуком, когда во всепоглощающую тишину приходят рыдания и просто-таки великолепная музыка. Но фильм скучен: несмотря на насыщенность событиями вроде суицида и китайской производственной подноготной, должную плотность подачи этого винегрета режиссер поддержать не смог.

Кто-то может вспомнить творение другого автора из Поднебесной — маэстро Вонга Кар Вая и его "возможно, лучший фильм о любви" — "Мои черничные ночи". Лоу Е, конечно, многое из работ коллеги почерпнул, но такое сравнение уместно разве что в азиатском видении кино. И если Кар Вай искал утопию и человеческий центр чувственности, то в "Весенней лихорадке" в уже найденной утопии все ограничивается инстинктивным плотским желанием, как говорят немцы, "муравьями в штанах", тем самым генитальным зудом, и полностью отбрасывается все, что касается эмоциональной направленности. А уж трогательным фильм подпольного режиссера и вовсе назвать не получится, и о каком сравнении с "Моими черничными ночами" может идти речь, если "Весенней лихорадке" тут не по силам тягаться даже с "Надувной куклой" Хирокадзу Корээды. И невозможно не вспомнить роман Николая Фробениуса "Застенчивый порнограф" и риторический вопрос: "Какая может быть реакция на эрекцию?"

Герои "Весенней лихорадки" общаются при помощи SMS и совокупляются между собой. На протяжении двух часов, которые кажутся вечностью. Разочарования нет, и о затраченном на просмотр времени не жалеешь, но на вопрос "А стоит ли смотреть?" остается только пожать плечами. Лоу Е оказывается любопытным, но безнадежно монотонным.

Слава Кунцевич

Неудержимые

"Забей!"



Название в оригинале: The Expendables

Жанр: боевик

Режиссер: Сильвестр Сталлоне

В ролях: Сильвестр Сталлоне, Джейсон Стэтхем, Джет Ли, Эрик Робертс, Микки Рурк, Дольф Лундгрен, Рэнди Кутюр, Стив Остин, Терри Крюс, Дэвид Зайас, Жизель Итье

Продолжительность: 103 минуты

Уже довольно долгое время наблюдается тенденция своеобразной "интеллектуализации" кино в целом и жанра "боевик" в частности. Старые приемы в большинстве своем перестали быть самодостаточными, мощные "ба-бахи" уже не так впечатляют искушенного зрителя, и фильммейкеры из кожи вон лезут, чтобы хоть как-то разнообразить свое творение. На фоне всего этого особенно сильно выделяется плеяда режиссеров, которые демонстративно плюют на все тренды и, совершенно никого не стесняясь, снимают классические тестостероновые боевики "старой школы". Именно к таким режиссерам относится всем известный Сильвестр Сталлоне, и именно к таким фильмам относится его новая работа — "Неудержимые".

Буквально с того момента, как появились первые вести о грядущем фильме, концепция "Неудержимых" интриговала. Еще бы, ведь Сталлоне грозился собрать в одном фильме всех главных экшенактеров последних десятилетий. Посудите сами. "Старая гвардия" в лице самого Сталлоне, Лундгрена, Рурка и Робертса вкупе с молодой порослью (Стэтхем, Ли) — получается настоящий взрывной коктейль. Пускай многие другие "герои боевика" остались не у дел, да и сам актерский состав изначально должен был быть еще более звездным (на разных этапах из проекта выбыли Уэсли Снайпс, рэпер 50 Cent, Форест Уитакер, Бен Кингсли и Сандра Баллок) — то, что есть, уже вызывает уважение, не говоря уже о камео Брюса Уиллиса и Арнольда Шварценеггера. И черт с ним, что сцена с их участием длится всего пару минут: долгожданное единение главного экшен-трио в одном кадре и подколки в адрес друг друга способны привести поклонников в настоящий экстаз.

Несомненно, обилие громких имен красиво смотрится на постерах, работает на благо рекламной кампании и поднимает рейтинг ожидания до заоблачных высот, но в самом фильме, увы, все не так гладко. Да, создатели картины изворачивались как могли, прописывая для каждого персонажа личную эффектную сцену или монолог, этакий персональный бенефис, однако все равно роль первой скрипки тут играет парочка Сталлоне-Стэтхем. Многие герои фильму вообще не нужны, однако обещания розданы, деньги затрачены, их надо отрабатывать. И в итоге нам выдают историю про группу брутальных наемников, круче которых только яйца. По заданию правительственного G-man'а по прозвищу Храм они должны отправиться в некую банановую республику, завалить местную "занозу в заднице" Джеймса Монро, ну, и попутно устроить переворот тоже никто не запрещает. Само собой, полный набор голливудских штампов прилагается: девушка из повстанцев, переживающая за свой народ, предательство, пафосные речи о долге и чести и прочее. Сюжет банальный и шаблонный до ужаса, даже в том же "Рэмбо 4" Сталлоне умудрился написать более драматическую историю. Тут ничего подобного нет.

Зато есть накачанные мужики, большие пушки, лихие рукопашные драки (особенно с участием Джета Ли) и большие "бадабумы". Чистый, незамутненный, олдскульный экшен — вот плоть и кровь "Неудержимых". С первой сцены и до самого финала зрителей сопровождает грохот взрывов, стрекот автоматных очередей и крики покалеченных или умирающих недругов под на удивление очень качественный музыкальный ряд от композитора Брайана Тайлера. Во второй половине фильма вообще начинается полный улет. Целая армия против пяти человек — это слишком мало! Реки крови, оторванные конечности и буйство адреналина берут свое, и ты уже перестаешь замечать очевидные недоработки картины, а "косяки" воспринимаются совсем в другом свете. Мужик бросает на пять метров в высоту тяжеленный артиллерийский снаряд — нормально, забей! Руки-ноги летят во все стороны от малейших взмахов ножа — забей! Взорванный причал горит аккуратными квадратиками — забей! Мозг отключается, зритель просто откидывается в кресло и любуется зрелищем. Единственное, что портит впечатление, — дерганная камера, но к ее выкрутасам быстро привыкаешь.

Никто и не пытался скрывать истинную суть "Неудержимых", вуалировать ее ненужными усложнениями. Это совершенно безыдейный, но чрезвычайно бодрый боевик с множеством знакомых лиц, своеобразный привет из восьмидесятых. Этот фильм ни в коем случае нельзя воспринимать серьезно. Если вам не претит полная бессмысленность, тогда берите друзей, запасайтесь попкорном — и вперед! В таком качестве фильм вам точно приглянется.

Алексей Апанасевич

КИНО

Фламандские натюрморты

Национальные особенности европейской глубинки

Название в оригинале: *De helaasheid der dingen*
Жанр: *трагикомедия*
Режиссер: *Феликс ван Грунгинен*
В ролях: *Кеннет Ванбаден, Валентейн Даненс, Кун Де Граве, Ваутер Хендрикс, Йохан Хелденберг*
Продолжительность: *108 минут*



Феликс ван Грунгинен — режиссер неизвестный, а уж для нашего зрителя и вовсе своеобразное открытие. Поэтому его историю во "Фламандских натюрмортах" можно расценивать как попытку завоевать сердца русскоговорящего зрителя. Хотя завоевывать, казалось бы, нечем: сценарий рассказывает о жизни и становлении личности молодого человека по имени Гюнтер — нежелательного ребенка, выросшего без матери и воспитанного бабушкой да отцом с квартетом старших братьев.

Режиссер стремится сыграть на контрастах, удивительно ярко и сочно показывая деревенскую жизнь в странах Западной Европы, умело смешивая первозданную радость от низменных удовольствий и бескомпромиссную тяжесть такого бессмысленного бытия. Вполне себе явные эпизоды сельского убийства времени могли бы зайти за снятые любительские кадры деревенской хроники, вывoрачивая наизнанку такие явления, как секс, алкоголизм, мордобои, болезни, преждевременная смерть от цирроза и прочее, и показывая их просто как данное, не пытаясь повесить на себя медаль первооткрывателей и кого-то там осудить. Та самая жизнь, когда за тяжестью существования люди всегда готовы радоваться малому, воспетая в свое время жизнерадостными тонами на картинах Винсента ван Гога с общим настроением тотальной обреченности. Предки угнетаемых селян, так и не сумевшие получить от свободы хоть каких-нибудь дивидендов кроме апатии, пьют хмельные напитки, рвут глотки на напевах похабных народных песен да танцуют стародавние сельские пляски. А что еще остается делать? Их вся нерастраченная энергия уходит на обеспечение рассудка должным количеством тумана — в противном случае слишком тягостной становится жизнь, если слишком явно ощущается ее уродство.

Михаил Булгаков считал, что, дескать, бытие определяет сознание. "Куда важнее избрать путь, чем достичь цель", — не соглашался с ним Милорад Павич. Становление Гюнтера в столь немилом окружении соответствующее: первая детская сигарета, крепкий алкоголь, чудеса на сеновале. Зная такое, на человеке можно было бы и поставить крест, если откинуть странную способность homo sapiens самому строить свою жизнь, абсолютно не понимая, почему одним — война, а другим — одиночество. И записки, сделанные в ходе созерцания депрессивной развеселой деревенской жизни, позже превращаются в романы и профессию графоманского толка. Феликс ван Грунгинен вовсе не пытается разобраться в феномене формирования личности, лишь пожимая плечами на вопрос "Почему?", но явно рисует избитую истину: состояние своего существа и путь к цели мы выбираем сами. Зато режиссер более чем прямо подвергает сомнению семейные ценности, и Гюнтер придет к выводу: "Я ненавижу двух женщин: первая — моя мать, вторая — мать моего ребенка". И его нежелание обрекать себя на каноны семейных отношений связаны не с каким-то там отсутствием ответственности и даже не столько с печальным опытом своей семьи и семей окружающих, сколько с банальным нежеланием. Он сделает свой выбор, только подтверждая, что семья, дети остаются личным выбором, а никак не обязанностью, необходимостью, долгом или еще какой-то ерундой.

"Семья сама по себе не принесет тебе счастья, любви или душевного здоровья", — напоминает нам режиссер. И очень бескомпромиссно обрисовывает семейные связи, лишенные первозданной любви, но держащиеся только на фамилии и безысходности.

Феликс ван Грунгинен пытается играть на территории Эмира Кустурицы и Томаса Вошица, представляя грязную возвышенную трагикомедию на манер той же "Свадьбы белой ночью" Бальтазара Кормакура. Но существенно проигрывает всем им как по уровню режиссерского исполнения работы, так и банально по стилистической и смысловой нагрузке. Но кино все одно замечательно в своей необычайной палитре красок жизни подхватывает тонкий юмор и едкий сарказм, смешивает с обреченностью и тяжестью выбора, демонстрирует очень искреннюю, но осторожную мрачную комедию — страшную, забавную, наивную, трогательную, жесткую, грустную.

Несмотря на несколько поднятых вопросов, направленных человеческому органу, отвечающему за выбор, более чем как простую печальную историю, оставляющую желание верить в лучшее, "Фламандские натюрморты" расценивать трудно. Фильм сам по себе тяжелый и не претендующий на тонкую игру на гранях души. Феликс ван Грунгинен рассказывает очевидные вещи, а после финала снимает с сердца пудовую гирю, которую сам же водрузил.

Слава Кунцевич

Довольно добрый человек

Дыхание Норвегии

Название в оригинале: *En ganske snill mann*
Жанр: *трагикомедия*
Режиссер: *Ханс Петтер Моланд*
В ролях: *Стеллан Скарсгард, Бьерн Флоберг, Гард Эйдсволль, Юрунн Кьелльсбю, Бьерн Сундквист*
Продолжительность: *105 минут*



"Довольно добрый человек" норвежского режиссера Ханса Петтера Моланда является одним из тех странных скандинавских фильмов, просмотр которых не оставляет ни вопросов, ни ответов, требуя от зрителя более глубоких эмоциональных решений — появления отвращения или удивления. Фильмы, так или иначе раскрывающие и помогающие постичь загадочную скандинавскую душу, вне зависимости от действия туманной меланхолии в экранизации романа "101 Рейкьявик" Бальтазаром Кормакуром или всего Лукаса Мудиссона и противодействия реалистичного абсурда питерского любимчика Аки Каурисмяки или северной антиутопии в "Неуместном человеке" Йенса Лиена. По героям этих произведений психоаналитики могут писать диссертации, а каждому из них было бы уготовано теплое местечко в соответствующем лечебном заведении в те времена, когда безумие и меланхолия еще считались веским доводом в пользу добровольно-принудительного приема цветных пилюль. Фильмы, отнюдь не являющиеся хорошим способом развлечения или осмысления чего-то либо, но своеобразные предложения к особой северной медитации в пасмурный теплый день, окрашенной в мрачные саркастичные тона.

Личность Моланда у нас, конечно, не так известна, как, например, фигуры фон Триера или Винтерберга, но именно за своеобразный вольный пересказ его "Ноля градусов Кельвина" — фильм "Как я провел этим летом" — Попогребский заработал призы минувшего Берлинале. Был там и "Довольно добрый человек", получивший специальный приз газеты Berliner Morgenpost. И хотя до этого в скандинавской эстетике Ханс Петтер снял только свой "Абердин" — "Страна надежды" и "Последний лейтенант" были фильмами-космополитами. Можно было сомневаться, но сейчас Моланд показал себя истинным норвежцем, чья душа затеряна среди фьордов.

Сценарий "Довольно доброго человека" рассказывает нам историю вышедшего на свободу после долгих двенадцати лет в тюрьме, проведенных за убийство любовника жены, человека уже в возрасте по имени Ульрик. Он — довольно добрый человек, хотя и убийца. И впереди у него — старая новая жизнь. Жизнь, в которой он будет ездить на бесперспективную и пустую работу и задумывать мелкие преступные махинации со своим старым приятелем. Сношать бывшую жену, хозяйку, сдающую ему жилье, и, может быть, последнюю и единственную возможность на любовь или счастье в лице своей коллеги по работе. Доставать повзрослевшего и обзаведшегося собственной семьей сына, уже лишними стремлениями передавать отцовскую нежность и воспитание, упущенные за дюжину лет в местах не столь отдаленных. И стоять на пороге сладостной мести, слишком сильно желая не делать выбор. Грустные тона, немного абсурда, диалоги, пропитанные недопониманием, и секс до ужина, после ужина, во время ужина, но не вместо ужина — скандинавская меланхоличная шизофрения.

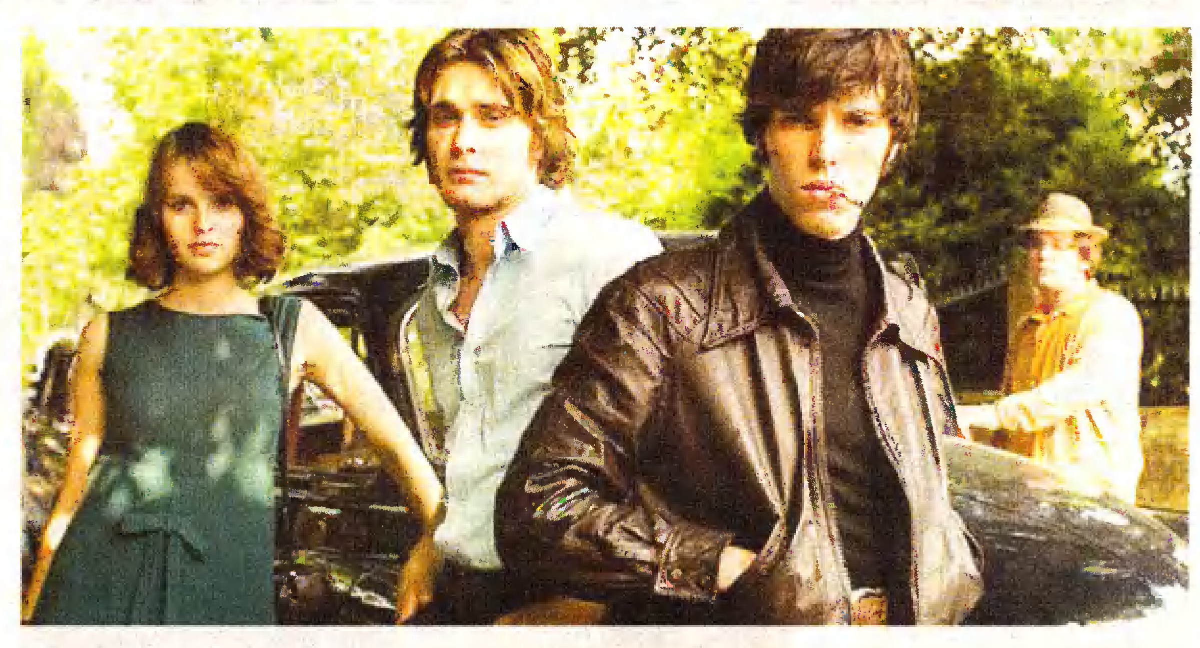
Фильм искренний и более чем открытый, он позволяет нам самим выбирать, когда смеяться, а когда плакать. А сейчас это бывает слишком непозволительной свободой для зрителя. Никакой глубины и поднятых вопросов — просто размазанная по вечернему скандинавскому небу тоска по неизвестному, срывающаяся на грустный сарказм с примесью мрачного, но искрометного полярного юмора. Стеллан Скарсгард — любимчик Моланда, швед и один из известнейших скандинавских актеров, снимавшийся у фон Триера, Формана, Иньярриту и Ван Сента и в "Пиратах Карибского моря", если хотите, просто-таки очаровывает своей игрой. Вживание в роль настолько сильное, что персонаж получился даже сильнее, чем несколько похожий на него герой Джека Николсона в "О Шмидте" Александра Пейна, а переиграть актера, способного великолепно отыгрывать роли одной лишь бровью, — это уже многое значит. Естественно, на его фоне остальные персонажи смотрятся слабее, но не менее чем хорошо.

В жизненных тонах где-то в Норвегии "Довольно доброго человека" скрывается и главный минус этой работы. Как сказал Альфред Хичкок, "кино — это жизнь, из которой убрано все скучное". Фильм Моланда же посвящен тому, что из кино убирают, — серым будням и рутине, а оттого он и скучен. Типичная проза жизни в скандинавских тонах для одних окажется лучшим лекарством от бессонницы, а для других — самым соком подобного кино. Скандинавский авторский фильм, каким он и бывает, грустно-смешной сквозь тоску, меланхолично-скучный, безмолвный даже в диалогах и, в общем-то, ничего не говорящий. Его эстетика — северная медитация в пасмурный теплый день, окрашенная в мрачные саркастичные тона. Так что выбор за вами: или вы проникаетесь, или зеваете, а то и крутите пальцем у виска. "Любители кино — вообще больные люди", — говаривал Франсуа Трюффо.

Слава Кунцевич

КИНО

Кладбищенский союз



Название в оригинале: Cemetery Junction
Жанр: комедия, драма
Режиссер: Рики Джервэйс, Стефен Мерчант
В ролях: Кристиан Кук, Том Хьюз, Джек Дулан, Фелисити Джонс, Рэйф Файнс, Эмили Уотсон
Продолжительность: 95 минут

По сути, отличить английскую комедию от такого же рода фильмов из других стран, особенно американских, можно достаточно просто. Во всем виноват тот самый английский юмор — честный, жизненный, бьющий в самую точку и никогда не перегибающий палку, даже если шутки уж совсем чернушные или пошлые. Он всегда подходит к ситуации и из-за этого смотрится естественнее некуда, чего явно не хватает тем же картинам с маркой "снято в США". Примеров можно вспомнить множество: вечный "Летающий цирк Монти Пайтона", "Смерть на похоронах", нашумевшие "Типа крутые легавые", снова актуальные сейчас благодаря Хью Лори "Дживс и Вустер"... Главное, что в большинстве таких лент юмор не ставится выше сюжета и общего смысла, не превращая фильм в бессмысленный развлекательный аттракцион. И "Кладбищенский союз" не выбивается из общей колеи, вернее, в пропорциях пятьдесят на пятьдесят совмещает в себе драматическую историю и комедийные моменты. Даже не совмещает, а переплетает.

Лето 1973 года. Время, когда фразы в духе "Брось эту классику для п@диков, слушай Элтона Джона!" воспринимались еще совершенно серьезно. В центре внимания — история троих парней, лучших друзей, как это часто бывает, совершенно разных по характеру. Фредди — интеллигентный и целеустремленный, не нарывающийся на особые неприятности. В отличие от Брюса, бунтаря без причины, по натуре и призванию, больше всего любящего алкоголь, девушек и драки. Третий же, Пол, совершенно отличается от них обоих, хотя бы даже внешне: он толстый, аляповатый, получивший кличку Снорк из-за своих очков, которыми он пытался походить на Элтона Джона, а на самом деле стал похож на слона из мультфильма. При всем этом он совсем не умеет контролировать, что говорит, и поэтому совершенно не пользуется популярностью у женщин, а только наоборот, отпугивает их от всех троих.

Парней, кроме дружбы, объединяет всего несколько вещей: вечеринки, приводящие в действие их большое умение творить разные глупости и влипать в неприятности, из-за чего практически через день им приходится ночевать в полиции, и то, что они живут в маленьком глухом городишке под названием Сэметэри ("кладбище" по-английски). Благодаря последнему они на всю жизнь получили клеймо неудачников, участь которых, скорее всего, будет схожа с участью их родителей, бедно живущих, работающих на заводе, еле сводящих концы с концами и не знающих другой жизни, кроме как сидеть у телевизора или заливаться в пабе. Но такое положение дел никак не устраивает Фредди, который устраивается работать в престижную компанию страховым агентом, что приводит в движение его отношения с друзьями, явно не понимающих его и не желающих ничего менять. Вскоре он случайно встречает Джули — девушку, в которую был влюблен еще в юности. Сейчас она фотограф и в будущем мечтает путешествовать по миру. Но каков был шок и разочарование, когда Фредди узнает, что Джули — дочка его босса и невеста более преуспевающего коллеги по имени Майк, циничного карьериста, готового на все ради денег. Взаимоотношения с ней словно открывают глаза Фредди, из-за чего меняться начинает все вокруг: взгляды на происходящее, отношения с родителями, его собственная жизнь и жизнь его друзей. Все перемешалось в одно, и неизвестно, что выйдет из этого в итоге для всех.

Сюжет цепляет за живое с самого начала своей динамичностью, яркостью персонажей и общим духом, ни разу не провисая и не отпуская до самого конца. Истории не отнимать жизненности, и, несмотря на время и место происходящего, такое может произойти и сейчас, причем где угодно: разве мало в наше время людей, которые, несмотря на обстоятельства, постоянно ищут свой путь? Перипетии сюжета создают неподдельный интерес к происходящему и ближе к середине, когда все закручивается еще серьезнее и становится совсем тяжело предположить, чем все закончится и выйдет ли из этого хоть что-нибудь положительное. Юмор в данном случае только помогает действию, не нагружая собой: чаще в картине идут в атаку не сами шутки, а общая комичность или ироничность той или иной ситуации. И стоит отметить: во всей картине нет ни одного несмешного или слабого момента, порой просто невозможно удержаться от громкого смеха или остаться равнодушным к тому или иному развитию сюжета. Отлично проработанные, харизматичные персонажи вкупе с умелой актерской игрой также относятся к большим достоинствам. Они запоминаются и кажутся весьма интересными, несмотря на некоторую классичность для подобных картин. Да и образ семидесятых выполнен пусть и не на высоте, но весьма достойно: музыка (в основном рок и джаз), одежда, вечеринки, сейчас уже винтажные фотоаппараты создают какую-никакую, но атмосферу.

Думаю, поклонники английских комедий уже давно сообразили, что с "Кладбищенским союзом" нужно всенепременно ознакомиться. Остальным — крайне рекомендуется. Ведь в итоге мы имеем неожиданно удавшийся фильм, который смотрится легко, весело и увлекательно и, главное, является совершенно не глупым.

Кирилл Мажай

Награды розданы

В США прошла очередная церемония вручения премий "Эмми", телевизионного аналога "Оскара". Ведущим выступил актер Джимми Феллон. Ниже приведен список основных номинаций и победителей в них. Напомним также, что всего "Эмми" вручается в 463 номинациях.

Лучший драматический сериал — "Безумцы"

Лучший комедийный сериал — "Американская семейка"

Лучший мини-сериал — "Тихий океан"

Лучший телевизионный фильм — "Тэмпл Грандин"

Лучший актер в драматическом сериале — Брайан Крэнстон, "Во все тяжкие"

Лучшая актриса в драматическом сериале — Кира Седжвик, "Ищейка"

Лучший актер в комедийном сериале — Джим Парсонс, "Теория большого взрыва"

Лучшая актриса в комедийном сериале — Эди Фалько, "Сестра Джеки"

Лучший актер в телефильме или мини-сериале — Аль Пачино, "Вы не знаете Джека"

Лучшая актриса в телефильме или мини-сериале — Клер Дэйнс, "Тэмпл Грандин"

Лучший актер второго плана в драматическом сериале — Аарон Пол, "Во все тяжкие"

Лучшая актриса второго плана в драматическом сериале — Арчи Панджаби, "Хорошая жена"

Лучший актер второго плана в комедийном сериале — Эрик Стонстрит, "Американская семейка"

Лучшая актриса второго плана в комедийном сериале — Джейн Линч, "Песня"

Лучший актер второго плана в телефильме или мини-сериале — Дэвид Стрэтэйрн, "Тэмпл Грандин"

Лучшая актриса второго плана в телефильме или мини-сериале — Джулия Ормонд, "Тэмпл Грандин"

Во многом результаты были вполне ожидаемы. Те же "Безумцы", рассказывающие о трудовых буднях сотрудников рекламного агентства образца 60-х годов, становятся лучшим драматическим сериалом уже третий год подряд. А вот любимый многими "Доктор Хаус" в этот раз оказался в пролете. Впрочем, у него и без этого наград хватает.

Новой "Битве Титанов" — быть!

И в этом, в принципе, никто не сомневался. Фэнтези-фильм про приключения Персея, сына бога Зевса, показал в мировом прокате неплохие показатели, даже несмотря на неудачный эксперимент с конвертацией изначально "плоской" картины в 3D-формат. Поэтому появление сиквела остается лишь делом времени. Сейчас полным ходом идет написание сценария — над этим работают Дэн Мазо и Дэвид Джонсон. Предполагается, что все актеры из первой части снимутся и в продолжении. Недавно также стало известно, что к проекту приписан режиссер Джонатан Либесман, создатель фильмов "Темнота наступает", "Комната смерти" и грядущей "Битвы за Лос-Анджелес" с Аароном Экартом в главной роли. На экранах вторую часть "Битвы Титанов" зрители смогут увидеть в 2012 году.

Джессика Альба станет шпионкой

Еще один гибрид продолжения с перезапуском начинает свой путь к зрителям. Выпустив на большие экраны свой грайндэкшен "Мачете", режиссер, сценарист и продюсер Роберт Родригес приступает к работам над четвертой частью серии "Дети шпионов", которая получила звучный подзаголовок "Армагеддон". Главную роль в фильме исполнит Джессика Альба, ранее уже работавшая с Родригесом на съемках "Города грехов" и все того же "Мачете".

По сюжету, героиня Альбы, отошедшая от работы шпионка, ведет себе обычную жизнь рядового американца и воспитывает детей. Однако обстоятельства вынуждают женщину вновь взяться за опасную работу, а ее чада также попробуют себя в качестве молодых шпионов, и, естественно, именно они в итоге раскроют злодейский заговор и т.п.

По вполне понятным причинам ни Алекса Вега, ни Дэрил Сабара, игравшие детей-шпионов в оригинальной трилогии, на главных ролях не появятся: выросли. Зато в качестве эпизодических персонажей они, равно как и Антонио Бандерас, запросто могут появиться. Сейчас вовсю идет кастинг актеров на остальные роли.

Съемки пройдут в штате Техас, причем "Дети шпионов 4: Апокалипсис" обязательно будут сняты в модном ныне формате 3D. Дата премьеры неизвестна.

Прощание с Мастером

На 67-м году жизни умер французский режиссер Ален Корно. Причиной смерти стал рак легких.

Свой первых фильм, "Анонимную компанию Франции", Ален Корно снял в 1974 году, но его дебют тогда прошел незамеченным общественностью. В дальнейшем режиссер подарил миру множество известных картин, таких как "Пистолет "Питон 357", "Угроза", "Выбор оружия", "Принц жемчужного острова", криминальная драма "Кузен", а также "Все утра мира", экранизация книги Паскаля Киньяра.

В работах Корно снимались такие звезды французского кино, как Ив Монтан, Жерар Депардье, Катрин Денев и Сильви Тестю.

Последней работой Алена Корно стал фильм "Преступление страсти", в котором снялись Кристин Скотт Томас и Людивин Санье. Режиссер успел закончить картину еще при жизни, ее премьера состоялась в августе во Франции.

Джоли сядет в кресло режиссера

Анджелина Джоли планирует переквалифицироваться из актрисы в режиссера. В новой для себя роли Джоли хочет под патронажем компании GK Films снять драму о любви боснийской женщины и сербского солдата во время войны начала 1990-х. Актриса собственноручно написала сценарий будущей ленты и, возможно, спродюсирует ее. Бюджет проекта составит около 15 млн. долларов.

Впервые Джоли сообщила о своем решении на встрече с главами Боснии и Герцеговины, где обсуждалась судьба 113 тысяч беженцев, находящихся сейчас в стране. *"Этот фильм будет историей любви, а не политическим заявлением. Мне бы хотелось вовлечь в работу над ним максимальное количество местных жителей и узнать столько, сколько смогу",* — так прокомментировала свое желание Анджелина.



В 2007-м году Джоли уже пробовала себя в режиссуре. Речь идет о документальном фильме "Место во времени", однако в игровом кино это будет ее первый опыт.

Алексей Апанасевич

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Цементный сад

Книга: Иэн Макьюэн, "Цементный сад"
Издание: "Эксмо", твердый переплет, 208 стр., 2010 год
Жанр: драма

Иэн Макьюэн — английский писатель, лауреат премии Сомерсета Моэма и Букеровской премии, в годы обучения в Университете Восточной Англии слушавший курсы Малькольма Брэдбери. Последний с удовольствием в редкие минуты свободного времени за бокалом пива в пабе читал новые рассказы Иена и спрашивал: "Что дальше?" Никогда не критиковал. Макьюэн — это новый тип писателя, революционера от британской прозы. Критики упорно пытались повесить на его произведения ярлыки: триллер, мистика, даже хоррор. Ярлыки отмерли и отвалились — Макьюэн остался.

Его первый роман, "Цементный сад", был удостоен в июле переиздания небольшого формата, из-за чего книгу легко спутать со знаменательной "белой серией" издательства "Азбука". Это произведение того самого экзистенциалистского периода, к которому сам автор относит ранний период своего творчества — сборники "Первая любовь, последнее помазание" и "Меж сбитых простыней", романы "Цементный сад" и "Утешение странников". Герои, существующие только во время чтения книги, пренебрежительное отношение к деталям — некоторый минимализм, призрачные города и дома, некоторая атмосфера таинственности и особо клинические описания меланхолично-шокирующих извращений. Нет, Макьюэн никогда не был частью маргинальной литературы.



Очень легким метафоричным языком Иэн Макьюэн в "Цементном саде" погружает читателя в невероятную, чарующе-ужасающую атмосферу одного дома в провинции, где в сундуке, залитом цементом, покоится мать четырех обитателей скрипящей обители. Открывая двери в замкнутый детский мир психологических расстройств, легких безумий и бесчисленного числа зловещих тайн, писатель вовсе не пытается разобраться в теме детей без родителей. Он не занимается анализом, осуждением и обсуждением, а вместе с читателем лишь подбирает ключи к старым закрытым платяным шкафам человеческих душ. И к трагедии, когда предосудительный по номенклатуре закрытый личный мир рушится под давлением извне.

Иэн Макьюэн в первом же своем романе смог создать непередаваемую атмосферу поисков сакральных скелетов и копания в бабушкиных сундуках. Страшную. Комичную. Без скидок рекомендованную к ознакомлению.

Ноктюрны. Пять историй о музыке и сумерках

Книга: Кадзуо Исигуро, "Ноктюрны. Пять историй о музыке и сумерках"
Издание: "Эксмо", твердый переплет, 272 стр., 2010 год
Жанр: трагикомические зарисовки

Кадзуо Исигуро — один из выпускников литературных семинаров, которыми руководил Малькольм Брэдбери. Вместе с Иэном Макьюэном является одним из самых известных, популярных и попросту лучших современных британских писателей. Японец по происхождению, за роман "Остаток дня" он получил Букеровскую премию. При этом члены Букеровского комитета проголосовали за роман единогласно, что случается нечасто. Японец, написавший один из самых английских романов, сразу стал в один ряд с также писавшими в Британии не на родном языке Джозефом Конрадом и Владимиром Набоковым.

Исигуро эволюционирует, развивается, экспериментирует. Сейчас, как оно бывает, издается писатель первым тиражом, и вот уже у него на столе контракты: мол, сдать следующую книгу до такого-то числа следующего года. Отсюда берутся автоматизм и планирование несложными геометрическими фигурами — четко прослеживается по поздним работам Иэна Бэнкса или тех же Уэлша с Палаником, которые перестают быть писателями, когда умеют писать. Кадзуо переход на формат, похоже, не грозит.

Отрываясь от излюбленных блужданий в прошлом, Кадзуо Исигуро в "Ноктюрнах" словно продолжает стилистически свой роман "Безутешные", наполняя повествование множеством литературных и музыкальных аллюзий. И в последнем нет ничего удивительного: этот писатель еще и музыкант.

Пять трогательных историй аккуратно связаны между собой тематикой, общими персонажами и, что тоньше, метафорами, и читать их по отдельности — значит упустить все книгу. "Звезда эстрады", "И в бурю, и в ясные дни", "Молверн-Хиллз", "Ноктюрн" и "Виолончелисты" последовательно сплетаются в легкое, воздушное, волшебное полотно, при этом умудряясь серьезно отличаться друг от друга. Кое-где Исигуро бродит в прошлом, как в "Остатке дня", где-то меланхоличен, как в "Не отпускай меня", а где-то переходит к едкому, почти тарантиновскому повествованию.



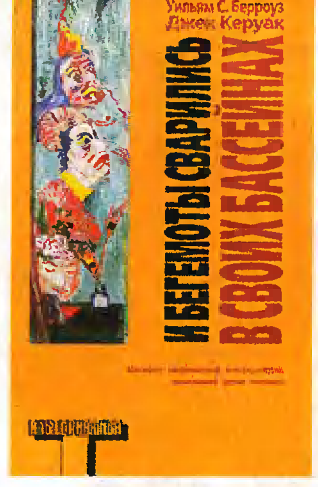
"Моя цель — писать "международные романы"", — говорил Кадзуо Исигуро. И "Ноктюрны", наверное, можно назвать самым космополитичным его произведением, одинаково понятным и прекрасным на любом континенте, хоть в смоге мегаполиса, хоть в стрекоте цикад в окраинных деревушках.

И бегемоты сварились в своих бассейнах...

Книга: Уильям Берроуз, Джек Керуак, "И бегемоты сварились в своих бассейнах..."
Издание: АСТ, твердый переплет, 224 стр., 2010 год
Жанр: манифест американской контркультуры

Внезапная популярность серии "Альтернатива" — а это те самые контркультурные книги под знаменитой и уже нарицательной оранжевой обложкой — потихоньку сходит на нет. И в этом нет ничего удивительного. Уж слишком много мусора стало в ней появляться. Это Бротиганом и Буковски можно зачитываться до тошнотворного очарования, Роббинсом и Хантером Томпсоном, но Джон Кинг, Дэнни Кинг, Дорси, Маркс, Ингс, Роттер — тысячи их! — кому нужен этот скоропрельный мусор? Серия в кризисе. И если кто-то и сможет вытянуть ее, так только столпы контркультуры, классики бит-поколения да попросту гении маргинальной литературы — Уильям Берроуз и Джек Керуак. "И бегемоты сварились в своих бассейнах..." — это то, с чего все начиналось.

А началось все с того, что во время обучения в Колумбийском университете закадычные приятели Керуак и Берроуз помогли своему другу Люсьену Карру скрыться от полиции после того, как тот убил еще одного товарища из их компании Дэвида Каммерера. Вследствие этого оба будущих писателя угодили на непродолжительный срок за решетку — там-то и начался путь "И бегемоты сварились в своих бассейнах..." как самостоятельного произведения, взращенного именно на этой истории.



При жизни Керуака и Берроуза роман не издавался. Первый отрывок появился в печати только в посмертном сборнике Уильяма, а первое издание вышло лишь в 2008 году. Два года спустя оно появилось и на русском языке.

Это — проба пера двух апологетов бит-поколения. Двухструйный полудокументальный роман будущих мастеров прозаического протеста люмпенов, практикующих расширение сознания и зачитывавшихся Олдосом Хаксли. Еще не знакомые авторы: Керуак, пока без влияния Тома Вульфа, и не слишком смелый Берроуз. Своеобразный манифест американской контркультуры еще сквозит аскетичностью не вошедших в раж писателей — тут нет концептуального безумия "Голого завтрака" или наглости в необратимости "Ангелов опустошения". Но его более всего выделяет именно та искренность и вера в самих себя, с которыми Керуак и Берроуз берутся за вскрытие зловонного тела США периода надменной лени, самоуспокоения и всеобщего гарантированного спокойствия. Именно в "И бегемоты сварились в своих бассейнах..." они доводят стойкость Кингсли Эмиса и Джона Брэйна до агрессии яркосочных нарезок мирового безумия всего бит-поколения.

Кому это интересно? В первую очередь почитателям этой эпохи писателей — для ознакомления с тем, с чего все начиналось, и взглядом на то, как писали Керуак и Берроуз до того, как научились писать. Во вторую — всем любителям "оранжевой обложки": одним — с целью развития, другим — для того, чтобы оценить популизм Гамбоа и Рю Мураками и перейти к чтению откровенных неавтоматизированных истоков. В третью — всем остальным, которым тоже не помешает вчитаться в закономерную неореалистичную антиутопию.

Слава Кунцевич

Новая книга по Gears of War

Новеллизация вселенной игровой серии Gears of War набирает силу. 31 августа в оригинале вышла книга **"Anvil Gate"** писательницы и сценаристки **Карен Тревис**. Роман рассказывает о событиях, предвосхищающих начало Gears of War 3, беря старт после разрушения последнего города людей во второй части этой видеоигры. "Anvil Gate" дополняет новеллизацию до трилогии, включающей в себя, кроме свежего произведения, книги "Gears of War: Aspho Fields" и "Jacinto's Remnant". На русский язык переведена пока только первая из них, известная у нас под названием "Боевое братство" издания "Азбука-классика".

Релизы



Вот и дождались любители литературы интеллектуальной, направленной на читателя элитарного и требовательного, издания в серии "Интеллектуальный бестселлер" от "Эксмо" **работ Жозе Сарамаго и Дэниела Киза**. Вышедший только в прошлом году **"Каин"** великого португальского писателя и лауреата Нобелевской премии, убежденного марксиста и тонкого ироничного философа Сарамаго своеобразно продолжает путь "Евангелия от Иисуса", предлагая новый проникновенный взгляд на христианские мифы, поданный изысканным языком. **"Таинственная история Билли Миллигана"** Киза, автора "Цветов для Элджерона", — это переиздание под новым названием "Множественных умов Билли Миллигана" — романа-загадки, тонко вскрывающего человеческое подсознание.





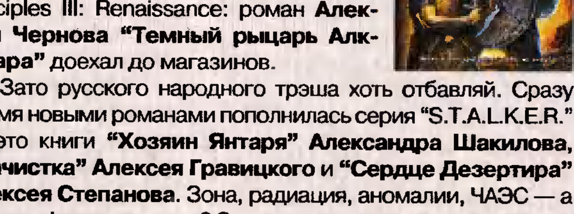
Стоит обратить внимание и на первое русское издание книги **"Ночной шторм"** одного из самых перспективных скандинавских писателей **Юхана Теорина**. **"Лики дьявола" Жюля Барбе д'Оревильи** пусть и считаются классикой французской литературы, до сих пор остаются актуальными для любого читателя — антиморализм и изысканная подача ожидает в переиздании этого сборника рассказов. **Тоже сборник и тоже рассказов** вышел и у современного российского прозаика **Владимира Сорокина**, 7 из 11 которых только в этом году вышли из-под пера автора.



Любителям литературы ужасов стоит отвлечься от перечитывания Лавкрафта, По и Баркера и обратить внимание на переиздание романа **"Дом у кладбища" Джозефа Шеридана Ле Фаню**, дополненного авторскими рассказами. Этот ирландский писатель пусть не так популярен у нас, как Лавкрафт, но во всем мире ставится с апологетами литературы ужасов в один ряд. Продолжаются эксперименты по дополнению классической литературы пожирателями мозгов: вслед за "Гордостью и предубеждением и зомби" издательством "Астрель" была выпущена книга **"Разум и чувства и гады морские" Джейн Остин**, дополненная **Беном Уинтерсом**. И пусть "Франкенштейн" Мэри Шелли зачитан до дыр, на переиздание от "Ладомира" книги **"Франкенштейн. Последний человек"** обратить внимание стоит: второй роман впервые выходит на русском языке.



Любителям зарубежной фантастики читать в этом месяце нечего — переиздания Гаррисона и Уэллса не в счет. А вот почитатели фэнтези уже могут осваивать новый роман **Дмитрия Громова и Олега Ладыженского** (Генри Лайон Олди) **"Urbi et orbi, или Городу и миру. Книга 1. Дитя Ойкумены"**. Вышла и пятая книга из цикла "Анклавы" **Вадима Панова** под названием **"Хаосовершенство"**. И, конечно, не берусь утверждать, что после Терри Пратчетта и союза Желязны-Шекли в жанре сатирической фэнтези сказать больше нечего, но совместная работа болгарина **Пламена Митрева и Андрея Белянина "Веслом по фьорду!"** навряд ли сможет предложить что-то новое. Зато пополняется серия, посвященная игре Disciples III: Renaissance: роман **Алексея Чернова "Темный рыцарь Алкмаара"** доехал до магазинов.



Зато русского народного трэша хоть отбавляй. Сразу тремя новыми романами пополнилась серия "S.T.A.L.K.E.R." — это книги **"Хозяин Янтаря" Александра Шакилова**, **"Зачистка" Алексея Гравицкого** и **"Сердце Дезертира" Алексея Степанова**. Зона, радиация, аномалии, ЧАЭС — а что еще фанату-то надо? Серии-клоны идут немного позади: "Z.O.N.A." разрослась на продолжение романа этого же года "Сто рентген за удачу" в виде **"Девяти граммов на удачу" Вадима Филоненко**, а в "New R.E.A.L.I.T.Y." и вовсе пришлось переиздать **"Повод для паники" Романа Глушкого**, до этого выходивший вне серий. Похоже, литературные негры потихоньку заканчиваются. Зато дело Глуховского продолжает жить: цикл "Вселенная "Метро 2033" дополнился романом **Сергея Кузнецова "Метро 2033: Мраморный рай"**. И, что предсказуемо, детище воспитанника Рыкова уже начинают копировать — роман **"Подземка" Дмитрия Дашко и Михаила Бычкова** все о том же: метро, монстры, апокалипсис. Разросся и цикл "Этногенез": пополнением стал роман **Юрия Бурносова "Армагеддон. Книга 1. Крушение Америки"**.



Слава Кунцевич

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Акустическая система SVEN STREAM Light

Сегодня, когда слова "сабвуфер" в сочетании с "сателлитами" стоят рядом, став едва ли не стандартом даже для самой простой настольной акустической системы, старые добрые деревянные колонки, которые ранее признавались лучшими в плане звучания и не в пример солиднее в вопросе внешнего вида, многими просто стали забываться. Тем не менее компании, набившие руку на разработке и производстве качественной деревянной акустики, не собираются отказываться от своего драгоценного опыта и честно заработанного авторитета и поэтому продолжают выпускать, пусть небольшими тиражами и не слишком широкими модельными линейками, деревянную мультимедийную акустику для настольного применения.

К примеру, компания SVEN, прекрасно знакомая отечественным любителям доступного, но качественного звука, уже давно успешно выпускает комплекты акустических систем как для домашнего кинотеатра, так и обычного, настольного типа. Без всяких там сабвуферов. А зачем он, сабвуфер, когда каждый сателлит такой системы имеет не менее двух динамиков, причем один из которых является полноценным широкополосным, а второй — качественным высокочастотным? Добавьте к этому большой прямоугольный корпус из достаточно толстой древесины — и вы получите отличное звучание, достичь уровня которого пластиковой и даже недорогой деревянной трехкомпонентной акустике практически невозможно.

SVEN до сих пор применяет свои наработки в двухкомпонентной акустике и не так давно решила доказать это на примере новой линейки, состоящей из двух моделей — SVEN STREAM Light и SVEN STREAM MEGA. Обе модели представляют собой акустические системы класса 2.0 и отличаются, главным образом, ценой и мощностью, а лишь незначительно — в конструкции. Я хотел бы рассказать о более простой и менее дорогой системе SVEN STREAM Light, которая при суммарной выходной мощности 60 Вт и доступной цене показывает весьма высокий уровень качества звучания.







Некоторые технические характеристики:
Выходная мощность, Вт (RMS): 60
Размеры динамиков, мм:
ВЧ: d25, НЧ: d100
Частотный диапазон, Гц: 45-27000
Материал корпуса: дерево
Типы входов: RCA
Размеры, мм: 285x175x205
Масса, кг: 6,7

Итак, данная система представляет собой двухполосные колонки полочного (мониторного) типа. Для того, чтобы сателлиты случайно не соскользнули с поверхности, на их нижних панелях предусмотрено по четыре довольно липких резиновых ножки. Сама по себе SVEN STREAM Light смотрится очень строго, но при этом стильно. Все стенки обеих колонок выполнены из дерева, но для действительно презентабельного внешнего вида каждая из колонок оформлена по бокам двумя деревянными панелями цвета вишневого дерева. Лицевую, верхнюю и заднюю панели дизайнеры оставили просто черными, что придает внешнему виду колонок своеобразный стиль и контрастно выделяет их цветовое оформление. Динамики сателлитов смотрятся весьма презентабельно, при желании их можно оставить открытыми, а можно спрятать за пластиковыми решетками, обтянутыми акустической тканью.

Каждая из колонок оснащена двумя динамиками — "пищалкой" для воспроизведения высоких частот и обычным динамиком для "серединки" и "низов". Динамики, надо сказать, довольно большие, что уже само по себе говорит о приличном запасе мощности. Диаметр широкополосного динамика составляет 100 мм, а высокочастотного — 25. Кроме того, для более сочного воспроизведения низких частот и выделения басов на задней стенке каждой из колонок предусмотрено довольно солидное по размерам отверстие фазоинвертора.

Количество органов управления не слишком велико, но, тем не менее, вполне достаточное для установки более-менее приемлемой звуковой картины без дополнительных программных эквалайзеров. Выключатель питания, как оно почти всегда бывает с акустикой подобного типа, находится сзади на правом сателлите. А вот металлические ручки регулятора громкости, а также регуляторов высоких и низких частот размещены на передней стенке правого активного сателлита. Кроме того, тут же имеется выход для подключения наушников. Что касается задней панели, то тут, помимо упомянутого выключателя питания, имеется особый четырехконтактный завинчивающийся разъем для соединения сателлитов уникальным кабелем, длина которого составляет аж два с половиной метра. К слову, в модели SVEN STREAM MEGA длина этого кабеля составляет три метра. Кроме того, на задней панели имеется стандартный RCA-стереовход для подключения системы к источнику звука.

Кстати, в комплекте с акустикой, помимо стереокабеля для подключения к стереовыходу звуковой платы компьютера или медиаплеера и кабеля для соединения сателлитов, имеется стереопереходник для подключения к RCA-выходам, скажем, DVD-проигрывателя.

При включении системы раздражающего щелчка из динамиков практически не слышно, кроме того, сетевой 50Гц-шум отсутствует полностью. Теперь — о качестве звука. Как оно почти всегда бывает с деревянной акустикой, корпуса колонок SVEN STREAM Light очень аккуратно гасят все посторонние вибрации и помогают динамикам выдавать весьма качественный звук. В SVEN STREAM Light, как, впрочем, во всех моделях линейки STREAM, усилительная часть акустической системы сделана по схеме Bi-amp с активным кроссовером, что означает усиление каждого частотного канала в отдельности.

В итоге звучание средних и высоких частот очень чистое, прозрачное и поразительно детальное, что позволяет отмечать при прослушивании, к примеру, классической музыки буквально каждый инструмент, особенно при прослушивании музыки с CD. Что касается басов и низких частот, то, учитывая размеры и направленность колонок, их более чем достаточно. Правда, если вы пожелаете послушать нечто исключительно "басовое", стоит подумать о приобретении сабвуфера либо полноценной 2.1-системы.

Такие вот получились колонки. С хорошим звучанием, довольно удобными органами управления и вполне разумным соотношением цены и качества. Можно рекомендовать к приобретению.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Дополнительная игровая клавиатура Logitech G13 Advanced Gameboard

Большинство шутеров от первого лица и разнообразных тактических и стратегических симуляторов накрепко привязано к клавиатуре и мышке. Да что там, даже в симуляторах зачастую встречается невероятное количество настроек, на которые не хватает кнопок и у самого продвинутого джойстика. Само собой, разработчики игровых и околоигровых манипуляторов не дремлют и постоянно выпускают на рынок нечто новое, бывает, даже оптимизированное под конкретную игру. Игровые же разработчики при этом в буквальном смысле печатают на боксах со своими продуктами рекламу оптимального, по их мнению, манипулятора. Для игр вроде Counter-Strike или Quake 3 уже давно придуманы дополнительные игровые клавиатуры, позволяющие игроку намного более комфортно управлять своими ресурсами. Такие гаджеты обычно рассчитаны под левую руку, что не слишком тактично по отношению к левшам, но зато максимально эргономично для правшей.

Именно к такого рода манипуляторам относится клавиатура G13 Advanced Gameboard из семейства игровых девайсов производства Logitech с общим индексом "G". Разве что данная клавиатура полностью симметрична и потому будет удобна в использовании и левшам и правшам. Кстати, в двух словах я уже упоминал об этой клавиатуре в обзоре "Играем с буквой "G"" в мартовском номере "ВР" (http://www.nestor.minsk.by/vr/2010/03/vr00302.html). На днях мне представилась возможность познакомиться с данным девайсом поближе.

Клавиатура поставляется в небольшой коробке традиционного для гаджетов от Logitech зеленобелого оформления с прозрачным пластиковым блистером внутри. Внутри коробки, помимо самой клавиатуры, имеется небольшой мануал и компакт-диск с сервисным программным обеспечением. Сама по себе G13 Advanced Gameboard смотрится достаточно необычно, особенно для геймера, не избалованного подобными экзотическими наворотами. Конструктивно клавиатура состоит из четырех частей — блока кнопок, блока джойстика с двумя кнопками, блока с ЖК-экраном и, наконец, подушки для размещения кисти руки.

Так как Logitech G13 Advanced Gameboard, по сути, является дополнительной клавиатурой, количество кнопок на ней ограничено по сравнению с традиционными манипуляторами: всего 25 клавиш. Впрочем, в качестве дополнительного органа управления имеется вышеупомянутый джойстик.

Материал, из которого выполнено устройство, — плотный черный пластик. Экран при этом прикрыт глянцевой прозрачной накладкой. Кроме того, для упора кисти и ножек на днище применена мягкая резина.

Если присмотреться, кнопки на основном клавиатурном блоке неодинаковые. Они имеют разную форму и размер и наклонены по рядам по отношению друг к другу. Кроме того, на клавишах G4, G9, G10 и G11 имеется углубление, позволяющее легко найти эти кнопки даже не глядя на них. Упомянутые клавиши удобно использовать вместо привычных "WASD" обычной клавиатуры, которые традиционно используют все любители шутеров. Все кнопки ходят легко и плавно, без щелчка и утапливаются достаточно глубоко.

Чуть выше основного клавиатурного блока, прямо под ЖК-экраном, имеется набор из четырех дополнительных кнопок переключения профилей. Еще чуть выше расположились четыре клавиши управления апплетами, а также кнопка изменения цвета подсветки.

Кстати, об экране. В G13 конструкторы применили монохромный ЖК-дисплей с разрешением 160x43, что позволяет уместить до пяти строк текста. Предполагается, что данный экран призван обеспечить оперативный доступ к необходимой тактической информации, включая игровые параметры, системную информацию и сообщения от других игроков. Кроме того, экран поддерживает программы голосового обмена Ventrilo и TeamSpeak, которые обычно используются в командных играх. При использовании одной из этих программ на ЖК-экране во время игры будет отображаться имя разговаривающего в текущий момент игрока, имена пользователей, подключившихся к серверу или отключившихся от него, а также другие полезные сведения.

Буквально все 25 клавиш можно запрограммировать на нужное действие или на целую комбинацию. Для этого вам понадобится установка сервисной программы Logitech GamePanel Manager, идущей на комплектном компакт-диске. Что примечательно, макросы можно задавать не только для игр, но и для других приложений, что существенно расширяет область применения данного гаджета. После программирования комбинаций клавиш их можно записать в память устройства в виде макросов и потом использовать где угодно без необходимости установки сервисной утилиты.

Итог: Оригинальное, удобное, функциональное и при этом довольно экзотическое устройство, которое любому геймеру настоятельно рекомендуется приобрести буквально сразу после настоящей геймерской мышки.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Обзор игровой консоли Xbox 360 (Slim)

"Переоделся" и затих...



Уже почти пять лет прошло с тех пор, как в конце ноября 2005-го года Microsoft представила свое очередное видение домашней игровой консоли под названием Xbox 360. Стоит признать, что самые первые образцы этой консоли не отличались высокой надежностью. В ряде случаев возникали проблемы с приводом, да и грелась приставка довольно сильно.

Microsoft как могла исправляла ситуацию. Каждая новая модификация Xbox 360 хоть немного, но все-таки была в чем-то лучше и надежнее предыдущей. Разве что версия Jasper в самых последних моделях оказалась неудачной: в ней конструкторы упростили радиатор на видеокарте. А тут еще и Sony выпускает свою версию PS3 Slim — и Microsoft пришлось искать в рукаве завалявшихся "тузов".

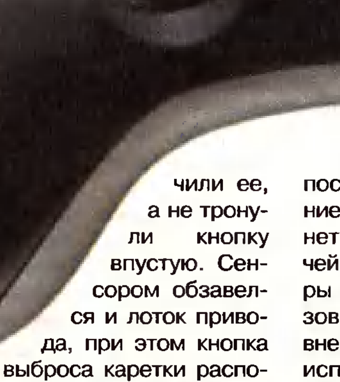
Впрочем, эти самые "тузы" у Microsoft были с самого начала. Еще тогда, когда тестеры поставили рядом оригинальную Xbox 360 и PlayStation 3, выяснилось, что по мощности они примерно одинаковы, в то время как цена на PS3 в огромной степени позволяла Биллу Гейтсу ехидно улыбаться. И именно цена в то время стала самым главным преимуществом Xbox 360 в борьбе двух консолей.

Однако, как известно, чем больше производится товара, тем дешевле он становится. Так и с консолью PS3: через некоторое время цена на нее приблизилась к стоимости основной конкурентки — и продажи поползли вверх. Плюс — выход версии Slim, сыгравшей весьма существенную роль в маркетинговой политике компании. Выдержав некоторую паузу, Microsoft выпустила новую модель, с новыми возможностями, которые, как задумано, позволят ей продолжать успешно конкурировать с Sony.

Вообще, несмотря на то, что многие уже изначально называют новую консоль Xbox 360 Slim, в техническом плане это не совсем верно. Новая версия консоли не дополняет модельный ряд, а как бы заменяет устаревшую версию. Потому и приставка "Slim" на самом деле не является официальной. Но раз она так прижилась, иногда назвать новую консоль не совсем правильно преступлением все-таки не будет.

Итак, начнем. Консоль поставляется в сравнительно небольшой коробке, в которой, помимо нее самой, имеется беспроводной геймпад, гарнитура, подключаемая к геймпаду, небольшая стопка мануалов на разных языках, помогающих новичкам быстро разобраться с подключением консоли к телевизору, блок питания, который стал значительно меньше, чем в предыдущей версии, и кабель для его подключения. К сожалению, ни оптического, ни HDMI-кабеля в новой комплектации не оказалось, так что запишите в список потенциальных расходов на консоль еще две позиции.

Несмотря на то, что, помимо массовой белой версии предыдущей консоли, были также варианты других цветов, включая, конечно же, черный, новая черная глянцевая приставка от Microsoft выглядит все-таки существенно иначе. В первую очередь бросается в глаза новая кнопка включения. В старых моделях кнопку надо было нажимать. В новой же кнопка включения сенсорная и не намного более удобная, чем раньше. При этом консоль получила звуковой сигнал, информирующий вас о том, что вы действительно включили ее, а не тронули кнопку впустую. Сенсором обзавелся и лоток привода, при этом кнопка выброса каретки располагается теперь чуть выше, а не рядом, как это было раньше.



Традиционно для всех глянцевых корпусов поверхность приставки очень любит собирать отпечатки пальцев, так что, чтобы не портить внешний вид, лучше впустую ее не лапать. Впрочем, по слухам, на подходе уже и матовая версия, так что "неряхи" могут немного подождать и купить уже ее.

Что касается габаритов, то в этом плане новая Xbox 360 все-таки не столь компактна по сравнению с предыдущей версией, как это было с PlayStation 3 и PlayStation 3 Slim: она меньше оригинальной консоли всего-то на три-пять сантиметров. Хотя, если вспомнить про более компактный блок питания, да и вообще, если поставить рядом две консоли, новая версия смотрится значительно более приятно.

В немалой степени на уменьшении габаритов сказалось изменение конструкции жесткого диска. Теперь он не пристегивается к панели — на этот раз конструкторы "спрятали" жесткий диск за нижней решеткой охлаждения. Он все так же остался съемным, но достать его теперь немного проблематичнее. Если отодвинуть защелку и приподнять часть панели, диск предстает во всей красе. Чтобы его достать, необходимо потянуть за матерчатый хлястик, торчащий из корпуса бокса с жестким диском, что задвинет пружинную защелку внутрь корпуса бокса и позволит диску легко высвободиться из отсека. Идея кажется неплохой, вот только, если вы часто будете вставлять-вынимать диск, вы рискуете вконец измочалить хлястик и со временем оторвать его вовсе, после чего извлечение диска из отсека станет невыполнимой задачей. Лично я думаю, что дизайнеры из Microsoft предлагают пользователям больше пользоваться внешними приводами, а штатный использовать исключительно в стационарном режиме (объем жесткого диска в стандартной комплектации составляет 250 гигабайт). Стоит также добавить, что изменение конструкции жесткого диска не означает, что диск от старой консоли придется выбросить. В продаже имеется специальный кабель, позволяющий с легкостью перенести данные с одного диска на другой.

Что касается новых возможностей, то обновленная Xbox 360 наконец догнала PS3 в вопросе беспроводного Wi-Fi-соединения (802.11 b/g/n). Если раньше сей блок приходилось докупать отдельно, то теперь он уже штатно установлен в консоль, причем, если вы заметили, новый Wi-Fi-модуль поддерживает высокоскоростной стандарт "n", что существенно расширяет возможности приставки. Интересно еще и то, что Wi-Fi-модуль не интегрирован в системную плату консоли, а представляет собой отдельный блок, подключенный к специальному USB-порту внутри корпуса приставки.

Кстати, о портах. Новая Xbox 360, в отличие от старой, имеет не три, а целых пять портов USB, при этом два из них находятся за откидывающейся заглушкой на передней панели, а три — на задней. Там же, на задней панели, расположились выходы HDMI, Ethernet и обновленный цифровой аудиопорт, который принимает TOSLINK S/PIF. Есть еще порт AUX, предназначенный специально для модуля Kinect, того самого, что раньше назывался Project Natal, призванного полностью изменить весь игровой процесс. Kinect позволяет игрокам управлять экранными персонажами при помощи жестов и голоса, не требуя наличия никаких дополнительных устройств. Однако в этой комплектации данный модуль пока отсутствует.

Новая консоль построена на новом чипе Valhalla, который разработан на 45-нанометровом техпроцессе с интегрированными CPU и GPU. Уменьшение чипа в некоторых случаях позволило сократить потребление энергии до половины, существенно снизить уровень шума консоли и, конечно же, уменьшить ее размер. Частично это связано с новым чипом и заменой двойного вентилятора одиночным, но более эффективным. Чип теперь вырабатывает гораздо меньше тепла, и одного вентилятора должно быть более чем достаточно, чтобы свежая консоль не нагревалась сильнее, чем оригинал. Если же говорить о производительности, то особого прироста по сравнению с предыдущей версией консоли вы не ощутите.

Кроме уменьшения количества вентиляторов, на уровень шума также повлияла и замена старого привода на модель от LiteOn. Теперь рева диска вы не услышите никогда.

Но при всех этих достоинствах в новой консоли все-таки обнаружился один недостаток. Слот для карт памяти в ней исключили. Впрочем, никто не мешает вам создавать образ на любом USB-флеш-накопителе, так что особенно огорчаться не стоит.

Что касается службы Xbox Live, которая предлагает игрокам такие сервисы как Netflix или ESPN, то в работе с ней ничего не изменилось — ни в плане производительности, ни в самом процессе.

Итог: Новая консоль, несомненно, изрядно выигрывает у старой версии во внешнем виде. Черный контроллер смотрится намного более выигрышно по сравнению со старым белым. Немного, правда, огорчило, что контроллер поставляется в версии с двумя батарейками, а не с аккумулятором и кабелем для зарядки от порта USB, но при желании такой аккумулятор можно и докупить. Радует также встроенный усовершенствованный модуль Wi-Fi, кардинальное изменение внутренней конструкции, приведшее не только к уменьшению габаритов, но и к значительному снижению уровня шума. Впрочем, если у вас уже есть предыдущая версия Xbox 360 и она вас устраивает, особого резона менять ее на Xbox 360 (Slim) нет. Разве что если температурные условия эксплуатации вашей старой консоли далеки от идеальных и вы рискуете потерять ее из-за перегрева. Еще одним недостатком новой Xbox 360, впрочем, как и старой, можно назвать отсутствие Blu-ray-привода, но, в отличие от США, где обе консоли стоят примерно 300 у.е., у нас PS3 все равно пока дороже примерно на 80-100 у.е. за версию с 250-ти гигабайтным жестким диском, так что отсутствие Blu-ray-привода не должно вас сильно смущать. С другой стороны, у нас эти диски все еще слабо распространены, и пока существенного изменения ситуации не наблюдается. В общем, если вам нужна хорошая консоль, а Blu-ray-привод для вас не важен, новая версия Xbox 360 вам наверняка понравится.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Консоль Xbox 360 (Slim) предоставлена для обзора интернет-магазином gamehouse.by



ДЕБАТЫ

Пир во время чумы

В последний месяц лета было жарко не только на улице, но и в редакции "Виртуальных радостей", где Слава Кунцевич и Алексей Локтионов развязали горячий спор относительно культурной ценности компьютерных игр. Распечатку этого конфликта мы вам и предоставляем, предварительно отмыв от брызг крови и стерев все нецензурные слова и выражения.

С.К.: Искусство исчезает там, куда приходит жажда наживы. И поэтому нет ничего удивительного в том, что многие отрицают факт того, что игры им являются: ну как можно повесить лейбл "искусство" на совершенно вторичный синтетический блокбастер? Проще говоря, не все, что ты делаешь в черном свитере, — искусство. И куда все это двигается? Для издателей все мы — целевая аудитория, ходячие кошельки, и они попросту слюной давятся из-за того, что "в Африке дети не ели халвы". Поэтому и так трепетно заботятся о продвижении игр в массы. Но какими средствами? Гламуризация еще никогда ничего хорошего с собой не приносила ни одной сфере культуры, вес имеет только лишь эстетизация. Ясно, что ответственности от "манагеров" дождаться не получится — и бремя просвещения ложится на наши с вами плечи. Но стоит взглянуть по сторонам: кто собирается прививать людям (хороший) вкус? Игрожуры! Дети и нерды, захлебывающиеся соплями при одном упоминании о некстгене и какой-то там кинематографичности. Какой вкус они способны воспитать? Господа, это порочный круг, это кичулан. С другой стороны, "третья волна декаданства" прошла, засохли и отвалились сытные безвкусные двухтысячные, а отголоски лозунгов "Мы не хотим жить в мире, где за уверенность в том, что не помрешь с голоду, платят риском помереть со скуки" слышны с новой силой. Вопрос лишь в том, куда нас это все приведет?

А.Л.: Я не считаю, что обязательным критерием понятия "искусство" является бескорыстие творца. Жажда наживы, равно как и голод, присуща любому здоровому человеку. Еще Леонардо да Винчи сказал: "Я не грошовый художник"; а уж чего "ребятам из Blizzard" стесняться на нас заработать? Творец не должен быть голодным, он вообще, если быть точным, никому ничего не должен. Кроме того, у игр есть нечто более важное, объединяющее их с искусством, нежели бескорыстие создателей. Во-первых, игры апеллируют к эмоциям и переживаниям, а во-вторых, есть такое изречение: "Искусство — это то, что не скучно".

Как мне кажется, история развития компьютерных игр повторит развитие кинематографа. "Прибытие поезда на вокзал Ла-Сиоты" — самое первое кино, в котором просто показывалось движение поезда по рельсам, что, однако, вызвало у зрителей шок и панику. Так же и с играми: они находятся лишь на заре своего зарождения и переживают, если можно так выразиться, свою черно-белую эпоху. А что до приснопамятных игрожуров, то для "прибывающих поездов" они в самый раз.

С.К.: Так речь-то не об этом, а точнее — не совсем об этом. Понятное дело, что разработчики не пытаются изобразить судьбу Оскара Уайльда. И даже скажу больше: для творца созидание должно быть основным полем действия. Поэт должен быть поэтом, а не работником месяца в фастфудной и только на выходных — поэтом. Ему незачем отвлекаться на заурядность. Поэтому — да, игры должны кормить своих создателей. Но не делать из них упырей. Ты сам посмотри: стоит "выстрелить" какой-то идее, как тут же появляются сотни последователей, желающих нагреть на ней руки. Это — место рождения вторичности. На кой черт что-то изобретать, если старые чужие идеи приносят деньги? Зачем, если у нас есть штампы? И это губительно для любых намеков на искусство. И к каким эмоциям и переживаниям могут апеллировать приторные истории про спасение миров с обязательной лавстори и чертовым пафосом? Они даже отвращение не могут вызвать. Какая на них может быть реакция? Цитируя Фробениуса: "Какая может быть реакция на эрекцию?"

А с кино ты зря параллели проводишь. Даже несмотря на то, что они напрашиваются сами собой. Но когда возник кинематограф? А когда обрел популярность? В конце XIX — начале XX веков. А игры — тренд XX века. Это колоссальный срок, за который отгремели мировые войны, была великая депрессия и сексуальная революция, индустриализация и покорение космоса. И как можно говорить о повторении судьбы, когда сам мир изменился настолько сильно?

А.Л.: Любое направленное на массовую аудиторию искусство требует от поэта быть не только поэтом, но и работником. Как бы грустно это ни звучало, но эмпирическим путем давно выработались схемы производства всего: компьютерных игр, фильмов, музыки, литературы. Проблема вся в том, что изобрести что-либо кардинально новое невозможно: вся гамма сюжетов была известна и избита еще во времена Гомера, все игровые жанры сформировались уже в начале девяностых, все ноты открыты и сыграны. Вспомни свой самый любимый фильм или игру: там обязательно будет любовь, насилие и немножечко пафоса. Все, что создается для человека, подчиняется законам человеческого восприятия, и пресная история без любви и ненависти обречена на провал. Работники серьезного творческого цеха в большинстве своем достаточно циничные люди и не гнушаются умеренно использовать проверенные ходы и схемы. Любое произведение искусства — это пасьянс из приемов, ситуаций, образов, но насколько удачно он будет сыгран, зависит уже от мастерства создателя. Что касается параллелей, то не считаю их неуместными, ведь, в отличие от времен и нравов, законы развития остаются неизменными. Возможно, в будущем игры просто станут формальным поджанром кино или вовсе его заменят. По крайней мере, все к этому идет.

С.К.: А на кой изобретать что-то новое? Кризиса идей не существует до тех пор, пока мы сами в него не начнем верить. На самом деле все гораздо проще: искусство появляется тогда, когда кому-то есть что сказать об этом мире, и пусть это будет трижды избитая истина. А я о другом: мейнстрим — это гигантский сборочный цех, где по кусочкам вторичного опыта, по плану, по схеме выпускают продукцию популярной культуры. А искусство — продукт штучный. Оно не пришито к какому-нибудь там плану и является конечной производной всего-навсего попытки что-то сказать. А как сейчас собирают игры? Взяли движок, налепили джунгли, запустили космических пришельцев, дали в руки бластер, заказали музыку у Ханса Циммера — вуаля, готово. Искусство? Черт возьми, тогда автопром — искусство. Все можно вписать под это определение. Банально, но когда игра создается только (!) лишь с целью заработать, когда разработчикам сказать посредством ее нечего, когда она не преследует целей что-то показать и объяснить, тогда это — предмет обихода, не более.

И давай не будем мешать игры и кино. Фильмы не заменили театр, хотя эти виды гораздо ближе. В любом случае, поживем — увидим. Как и увидим то, что год за годом нас продолжат пичкать вторсырьем со слегка похорошевшей графикой и парой свежеукраденных идей. Спросишь, что в этом такого ужасного? Искусство — это то, что не скучно, да. Так вот, мне скучно — скучно видеть одну и ту же развлекалочку по сто пятому кругу! Я сыт этим по горло. А что я получаю в ответ? "Зачем трогать то, что и так исправно работает?" Дудки! Это — топтание на месте. Это — пустота. Пусть она способна в лучшем случае кратковременно развлечь, дать что-то большее ей уже не под силу. И самое страшное то, что кроме таких проектов, фактически, нет больше ничего. Абсолютная, всеобъемлющая пустота. И скука.

А.Л.: То, что искусство продукт штучный, популярное заблуждение. Оно бывает разным: элитарным и массовым, высоким и приземленным. Настоящие живописцы — это не только лишь Винсент ван Гог с Полем Сезанном, и Тарковский с Кустурицей — не единственные истинные режиссеры. Для мейнстрима также применимо понятие "искусство", ведь для адресата не имеет значения, кто произнес трижды избитую истину — безликий цех по производству Need for Speed или Якуб Дворски. Искусство нельзя измерить рулеткой, и вся загвоздка лишь в терминологии. Почему конвейеры по производству кино или музыки на основе вторичного, а то и третичного опыта занимаются искусством, а штамповщики игр — выколачиванием денег из несчастных детей? Взять, к примеру, "Машинариум": милый и трогательный квест с лавстори и пафосом. Искусство? Искусство. Что в нем нового? Ничего. Что его сделало гениальным? Попадание в восприятие, чувство меры и стиля: неповторимая эстетика и атмосфера, тонкий юмор, незабываемая музыка. А GTA4, обладая теми же достоинствами, не искусство, потому что его делали на конвейере по вторичному опыту. Где логика?

С.К.: Логика в том, что дело не в конвейере, а в том, для чего это все вообще делают. В "Машинариуме" роботы играли джаз, а в GTA4 нам рассказали отличную криминальную драму. Не будем разбирать каждый конкретный случай — тут можно и обобщить. Важно разделять арт-проекты, "фестивальный" мейнстрим и ту самую "дойную корову" — скучные и вторичные игры, не несущие в себе ничего ценного, кроме инъекции веселья непродолжительного действия. Раз за разом. И даже хуже. Сейчас для того, чтобы быть успешным, достаточно изобразить некстген, разрешить стрелять людям в лица или постановочно натягивать глаза кракazябрам на их мифологические задницы да еще пару-тройку раз засветить сиськи — и больше ничего не надо. И вот они, деньги, прибыли! Зачем что-то менять? Тут балом правит дурной вкус, а в лучшем случае — полное его отсутствие. Издатели для демонстрации своих проектов на выставках нанимают грудастых блондинок, чтобы нерды не чувствовали себя ущербными. Они говорят нам: "Ребята, все о'кей, не надо ничего менять!" И это подхватывают игрожуры. И разносят по массовой аудитории. Прививают тысячам молодых людей дурной вкус, тиражируют и спекулируют им. Они вскормили и воспитали целое поколение подростков, искренне считающих, что в таком виде синтетического искусства, как игры, должно быть развлечение и ничего более. Целое поколение бесхребетных самодовольных ублюдков, неспособных на развитие и самостоятельное мышление. А как раз игры, как нечто весьма популярное, должны помогать людям развиваться, а не еще сильнее убеждать их в том, что быть заурядным и всем довольным — это нормально. И вот она, лакмусовая бумажка.

А.Л.: Слава, ты не находишь, что винить молодежь в "самодовольной ублюдочности", говоря при этом, что во всем виноваты компьютерные игры, это старперство? Если проблема скверного вкуса и имеет место быть, то игры тут повинны в самую последнюю очередь. Игры должны развлекать, они создаются для этого. В игры играют, а не смотрят их или читают, за ними весело проводят время. Искусство — это не только лишь нечто о смысле, но и нечто о форме. Так вот, в компьютерных играх важна форма, важны впечатления, важно физическое действие, а смысл со всеми воспитательными аспектами отходит на второй план. Родители и книги воспитывают, а игры развлекают — так зачем все валить в одну кучу? Почему никто не жалуется на то, что цирк тупой и что слоны, катаясь на шарах, не читают Ницше? Да потому что цирковое искусство существует, чтобы развлекать, дарить людям радость, мечту, что тот мерзкий канатоходец, наконец, подвернет ногу и с воплем разобьется в лепешку. Превращать забаву в интеллектуальную беседу о добре и зле — это ломать естественную суть вещей, переворачивать все с ног на голову.

С.К.: Я виню не игры, а разработчиков, которые не способны на что-то большее, чем кривляться с экрана монитора. И очень удачные параллели с цирком: игроделы — как чертовы клоуны, заставляющие отключать мозг своими ужимками. Так то — цирк, а мы тут сравниваем игры с кино, вспоминаем литературу, о поп-культуре заговорили. И кто сказал, что игры должны развлекать? Иногда, знаете ли, стоит слезать с аттракциона в луна-парке и хоть чуть-чуть думать своей головой. А если кто-то не способен по причине банальной незрелости, к этому должны подталкивать те самые творцы. И отмазка "никто никому ничего не должен" тут не работает — мы в ответе за тех, кого приручили. Кто считает, что чувствовать ответственность за свои слова и действия — это неправильно, тот пусть первым кинет камень себе в голову. И пусть это старперство — да, я старпер! Но в настоящее время именно индустрия виртуальных развлечений являет собой самый животрепещущий пример того, что предлагать что-то помимо "пыщ-пыщ" и "грызь-грызь" совсем не обязательно и даже вредно. И тенденции ее развития отнюдь не радуют перспективами: ни черта не меняется. Почему это плохо? Неспособность к усилию, отсутствие ответственности и интеллектуальная импотенция — это правит миром искусства. А поколение импотентов обречено на вымирание — с биологией не поспоришь. Приятно все-таки знать, что есть те, кто хочет все это изменить. Только станут ли они теми, кто сможет, — это большой вопрос, когда на деле оказывается, что то, что они делают, никому не нужно.

А.Л.: Слава, я согласен с тобой: иногда нужно слезать с аттракциона и брать в руки "Букварь" или ходить на "Колобка" в кукольный театр (что кому больше нравится). Но с тем, что образование и формирование личности должно проходить в том числе и с геймпадом в руках, не согласен. Геймпад — для развлечений, а "Колобок" — для души. Игры — это, несомненно, искусство, но искусство в первую очередь развлекающее, а уже после задающее вопросы о вечности и жизненных ценностях. По крайней мере, на данном этапе своего становления.

АНОНС

Warhammer 40.000: Space Marine



Жанр: action-RPG
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Relic Entertainment
Издатель: THQ
Похожие игры: серия Gears of War, Too Human
Дата выхода: март 2011 года
Официальный сайт игры: www.spacemarine.com

История Warhammer 40.000 берет свое начало в далеком 1987 году благодаря дизайнеру компании Games Workshop Рику Пристли, которому и пришло в голову перенести концепцию настольной игры Warhammer Fantasy Battles в мир далекого мрачного будущего. Эксперимент получился удачным, и даже теперь, спустя более чем два десятка лет, легионы поклонников по всему миру ведут свои армии на битву с врагом. А сама вселенная уже давно вышла за рамки простой "настолки" и уверенно покоряет мультимедиа-пространство.

Так уж получилось, что среди компьютерных и видеоигр тайтл Warhammer 40.000 получил настоящее признание и успех именно в жанре RTS, что в случае классической настольной тактики и неудивительно. Не последнюю роль в этом сыграла компания Relic, благодаря которой в 2004 году вселенная обрела новое дыхание с выходом Warhammer 40.000: Dawn of War. Канадские игроделы подарили игрокам настоящий праздник для любого поклонника мрачного мира бесконечной и кровавой войны, которая, как известно, никогда не меняется. Вышедшее в дальнейшем трио аддонов лишь закрепило успех игры, и даже спорный из-за радикальной смены линии партии сиквел вышел в целом успешным. "Самое время расширяться", — здраво рассудили боссы THQ и запустили в разработку еще несколько проектов во вселенной "Боевого молота". В прошлом номере "ВР" мой коллега LieR уже поведал вам о MMORPG Warhammer 40.000: Dark Millenium Online. Сегодня же мы расскажем вам еще об одном грядущем проекте, имя которому — Space Marine.

Несмотря на то, что разрабатывает игру студия Relic Entertainment, стратегией Space Marine ни в коей мере не является — это экшен от третьего лица с элементами RPG. Для канадских разработчиков этот проект — весьма рискованный эксперимент. Уже давно заслужившие репутацию мастеров стратегического жанра, Relic лишь единожды работали в нехарактерном для себя направлении. Речь идет о консольном экшене The Outfit (2006), однако эту попытку можно считать скорее неудачной. Поэтому к вести о том, что канадцы работают над TPA, многие отнеслись с вполне обоснованным скепсисом. Впрочем, при наличии таланта и правильно растущих рук (а и то и другое у Relic всегда было) конечный результат может оказаться более чем привлекательным. Только релиз расставит все на свои места.

Но вернемся к самой игре. Вообще, решение перенести Warhammer 40.000 в жанр "экшен" очень правильное. Ведь практически каждый геймер, командовавший армиями в Dawn of War, жаждал оказаться там, в самом пекле бушующей битвы, и лично схлестнуться на цепных мечах с мерзкими ксеносами и хаосопоклонниками (как вариант, с приспешниками лживого Императора — тут уже кому как), а не витать бесплотным духом где-то над картой. Так или иначе, теперь такая возможность представится в полной мере.

Как уже понятно из названия, будущая игра посвящена грозным космическим десантникам, Адептус Астартес, лучшим воинам Империума человечества. Завязка сюжета отправит игроков в один из имперских индустриальных центров, мир-улей, который подвергся массированному вторжению орков. Планета имеет важное для Империума значение, и ее потеря неприемлема. Геймерам предстоит вжиться в роль капитана Титуса и, возглавив ударный отряд космодесантников Ордена Ультрамаринов, выбить зеленокожих варваров из этого мира. Больше о сюжете ничего не известно, однако весьма вероятно, что одной планетой дело не ограничится и воевать бравым Астартес предстоит не только с орками. Обойти стороной Хаос или каких-нибудь там Эльдаров либо Тиранидов было бы просто глупо.

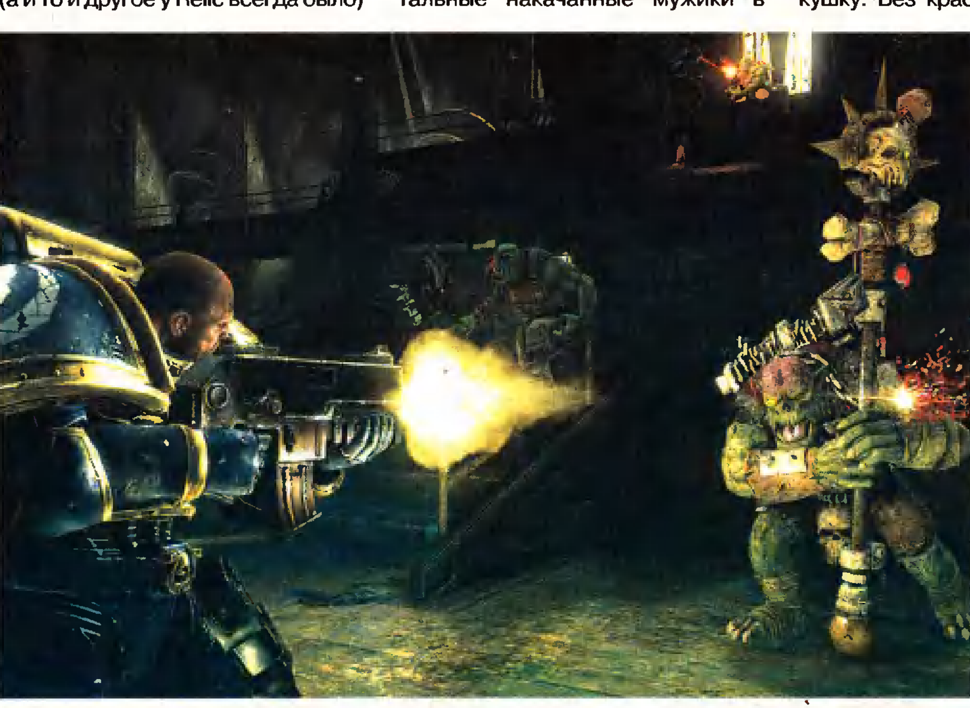
В плане геймплея и по стилистике Space Marine поначалу сильно напоминает небезызвестных Gears of War. Посудите сами: брутальные накачанные мужики в главных ролях, вид из-за плеча главного героя, толпы разномастных врагов, большие пушки и разные вариации бензопилы в качестве главного развлечения. Однако при более детальном рассмотрении приходит понимание, что сравнение игры Relic с творением Epic Games не совсем уместно хотя бы потому, что главной фишки GoW, системы укрытий, тут нет и в помине. Мол, космодесантники настолько круты, что негоже им прятаться от пуль — только в полный рост и грудью на амбразуры! Впрочем, просто стать за стенку и переждать свинцовый шквал никто не запрещает.

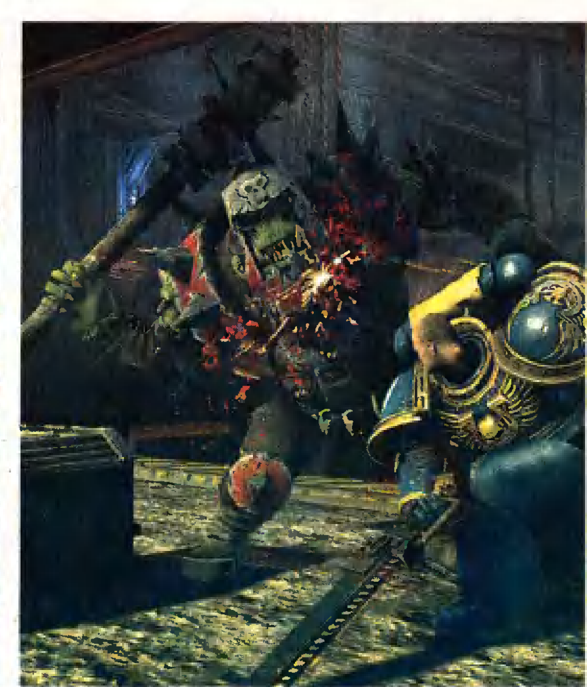
Зато в плане передачи атмосферы и, если можно так выразиться, своеобразной романтики бесконечной войны далекого готического будущего канадцы преуспели. Все то безумие битвы, за которое игроки полюбили в свое время Dawn of War, в полной мере присутствует и в Space Marine. Ревущее зеленое воинство заполоняет экран (Phoenix, движок собственной разработки Relic, специально заточен под одновременное отображение большого количества врагов на экране), Ультрамарины с молитвой Императору рвутся в бой, громогласно стрекочут болтеры, шипит плазма, орки мрут буквально от одного-двух попаданий, кровь хлещет во все стороны. Вот противники сходятся в рукопашной битве — и место "огнестрелов" занимают различные цепные мечи и силовые молоты. При особо изощренных убийствах игра включает рапид и демонстрирует процесс, так сказать, во всех подробностях. Эстеты определенного рода однозначно будут довольны. При желании можно будет реквизировать какой-нибудь танк или робота и с ветерком прокатиться сквозь строй вражин, засыпая их при этом свинцом по самую макушку. Без красивых постановочных сцен тоже не обойдется. В одном из геймплейных роликов, показанных разработчиками, главный герой на борту десантного корабля "Валькирия" с помощью стационарной турели отстреливал парящих на джетпаках орков, пока один из них по воле скрипта не сбил шаттл, залетев прямиком в двигатель. Выглядит это, надо сказать, очень здорово.

Несмотря на то, что в графе "Жанр" значится именно "action-RPG", ждать развернутой ролевой системы на манер классических ролевых игр не стоит. В этом плане Space Marine недалеко ушла от своего стратегического прародителя, Dawn of War II, или, если угодно, от того же Mass Effect 2. Есть несколько параметров, по которым разрешат развивать персонажа, по мере прокачки будут открываться новые приемы и умения, также в игре появится возможность всячески улучшать оружие и экипировку космодесантников.

К сожалению, хоть THQ вовсю пиарит игру на всевозможных конвентах и выставках, действительно дельной информации не так много, как хотелось бы. До сих пор мало что известно про мультиплеер, да и графика на представленных роликах выглядит не самым лучшим образом. Однако уже то, что мы имеем на сегодняшний день, заставляет ждать эту игру. Relic любят вселенную Warhammer 40.000, это чувствуется, и к своей работе они подходят максимально ответственно — а это значит, что на выходе нас может ждать интересный адреналиновый экшен, сдобренный фирменным вархаммеровским размахом и зрелищностью. А может и не ждать, но репутация канадцев позволяет надеяться на лучшее.

Алексей Апанасевич





Жизнь замечательных разработчиков. Relic Entertainment



Студия Relic Entertainment была основана в 1997 году в канадском городе Ванкувер стараниями двух человек — Алекса Гардена и Люка Молони. Дебютный проект компании, космическая стратегия Homeworld, увидел свет 28 сентября 1999 года и здорово взбудоражил игровую общественность. Восхитительная по тем временам трехмерная графика, новаторский геймплей, эпический сюжет — все это обеспечило игре теплый прием, хвалебные отзывы критиков и хорошие продажи.

Дополнение Homeworld: Cataclysm делали другие люди, Barking Dog Studio, а вторая игра самих Relic, стратегия-конструктор Impossible Creatures (2002 год), не получила должного признания, хотя и неплохо продалась. Все свои надежды поклонники возложили на Homeworld 2, релиз которого состоялся 16 сентября 2003 года. Игра была во многом хороша, однако многочисленные проблемы, преследовавшие проект во время разработки, сказались на результате — повторить успех оригинала она не смогла, да и "вау"-эффекта, как от первой части, уже не было.

Правда, вскоре компания восстановила свою репутацию. Перебравшись под крылышко издательства THQ, 20 сентября 2004 года она выпускает стратегию Warhammer 40.000: Dawn of War, а ровно год спустя — дополнение Winter Assault. В 2006-м Relic открывают новую стратегическую линейку Company of Heroes, посвященную Второй мировой. Буквально месяцем позже на полки магазинов ложится второй аддон к Dawn of War — Dark Crusade. Между делом также вышла игра The Outfit, первый и единственный тайтл Relic для консоли Xbox 360, однако она осталась невостребованной и особого успеха не возымела. Кроме того, именно в этом году Relic удостоилась награды "Лучший разработчик" на IGN Best of 2006 Awards.

В дальнейшем канадцы всячески развивали эти две линейки: свет увидели два дополнения к Company of Heroes, Dawn of War обогатилась третьим аддоном, а впоследствии — полноценным сиквелом и дополнением уже к нему. Сейчас в недрах студии, помимо Space Marine, кипит работа сразу над несколькими проектами. Вовсю куется дополнение Dawn of War II — Retribution, нельзя сбрасывать со счетов и Company of Heroes Online, но судьба главного детища Relic, сериала Homeworld, все еще овеяна тайной. И хотя разработчики без устали утверждают, что не прочь возродить культовую игру, официального подтверждения работ над триквелом до сих пор нет.



"Звездные войны"

Первый фильм во вселенной, созданной американцем Джорджем Лукасом, вышел 25 мая 1977 года; уверен, что большая часть не только наших читателей, но и авторов еще не родилась к этому времени. Затем, с разницей в три года, выходят еще две киноленты, оканчивающие оригинальную трилогию "Звездных войн". И только через 22 года после выхода первой картины, в 1999-ом, Лукас запускает еще одну тройку фильмов. Новые "Звездные войны" являются приквелом к трилогии, начатой в конце 70-ых.

На данный момент вселенная включает в себя 6 эпизодов фильма, анимационный сериал, массу книг, комиксов, журналов, энциклопедий, игрушек, а также видеоигры и несчетное количество различной атрибутики.

Джордж Лукас и его "Звездные войны" оказали огромное влияние на массовую культуру. Вряд ли найдется человек, который не слышал хоть что-нибудь о творении великого режиссера. Масса всевозможных фан-клубов и тематических сайтов очень ясно дает понять, что вселенная не только не мертва, но и живее всех живых.

Коллекционное издание

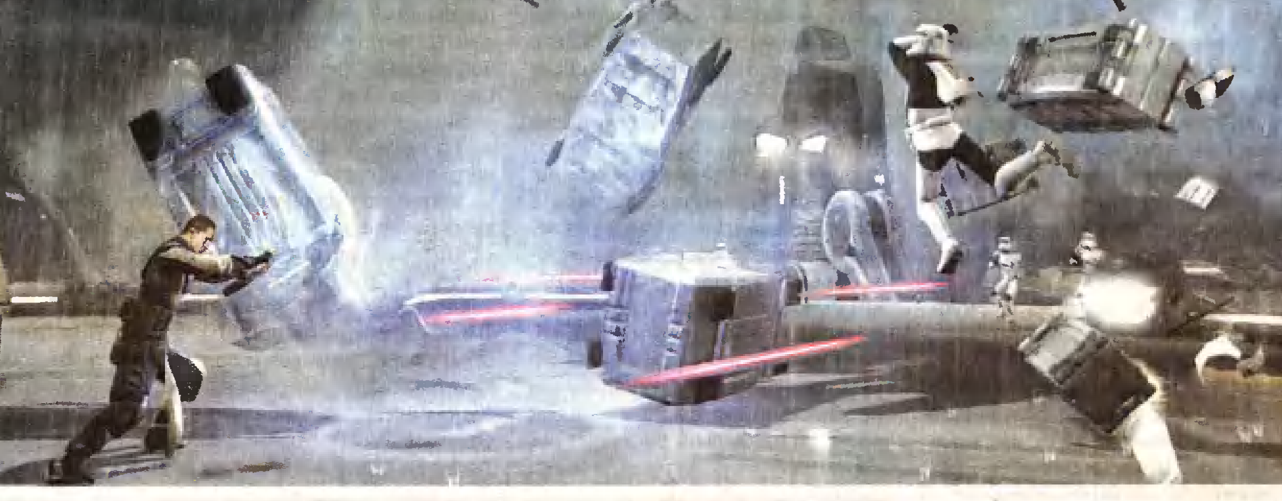
Хорошей новостью для фанатов "Звездных войн" и The Force Unleashed в частности стал анонс коллекционного издания грядущего проекта. Что ж, сразу перейдем к осмотру комплекта.

"Коллекционка" будет состоять из металлической коробки с логотипом игры, дизайнерской флешки объемом 2 Гб с полным сценарием, обоями для рабочего стола и книгой зарисовок, а также дополнительного игрового контента, включающего в себя три бонусных уровня и уникальные скины персонажей. Огорчает, правда, тот факт, что коллекционное издание выйдет исключительно для PS3 и Xbox 360.

АНОНС

Star Wars: The Force Unleashed 2

Жанр: TPA
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii, Nintendo DS
Разработчик: LucasArts Entertainment Company, Aspyr, Lucasfilm Animation Singapore
Издатель: LucasArts Entertainment Company
Похожие игры: Star Wars: The Force Unleashed, Star Wars: Jedi Academy
Дата выхода: 26 октября 2010 года
Официальный сайт игры: www.lucasarts.com/games/theforceunleashed2



Оригинальная Star Wars: The Force Unleashed вышла на ПК в ноябре 2009 года, за год до этого порадовав своим релизом пользователей консолей PlayStation 2, 3 и Portable, Xbox 360, Nintendo Wii и DS. PC-версия игры имела громкий подзаголовок Ultimate Sith Edition, но, несмотря на это, порт получился сырым. В то время как обладатели консолей хвалили The Force Unleashed, хозяева персоналок в основном плевались от нее и всячески хаяли. Ругали на форумах за скучную боевку, ужасное "консольное" управление, неудачные RPG-элементы, угловатые модели и ворох мелких и не очень недоработок. Пожалуй, всем понравилась только возможность использования Силы и более-менее честная физика, за которую отвечал движок Euphoria. Отправлять предметы в затяжные полеты и швыряться молниями крайне интересно, знаете ли. В любом случае, уже 12 декабря 2009 года разработчик и издатель LucasArts объявил о выходе продолжения. Посмотрим, чем собирается удивлять игроков Star Wars: The Force Unleashed 2.

Разработчики позиционируют проект как работу над ошибками оригинала. Слабые моменты планируется улучшить и довести до ума, а удачные решения — возвести в абсолют. Начнем, пожалуй, с графики. В первой части она была довольно странная: кривые и невзрачные модели соседствовали с отличными яркими спецэффектами. О каких-либо просветах в качестве картинки говорить нельзя, так как коекто не спешит делиться информацией даже накануне выхода игры. LucasArts только кормит обещаниями по поводу небывалого уровня оптимизации и с запалом рассказывает о новой анимационной технологии DigitalNaturalMotion. Плавные и реалистичные движения всех без исключения персонажей, красивейшие бои, не уступающие киношным, и правдоподобные судороги поверженных врагов — все это и еще чуть-чуть будет в The Force Unleashed 2.

Физический движок Euphoria вряд ли ждут капитальные изменения. Так, легкий макияж, который, наверное, даже не заметят рядовые пользователи. Врагов, как и ранее, можно будет смело поднимать в воздух и бросать по "честной" траектории. Хрупкие штурмовики все так же легко ломают себе все, что можно сломать, достаточно только применить нужную Силу. Таким образом, как уже упоминалось выше, в бою никаких изменений игроки не увидят. Хотя разработчики говорят о завязанных на физике головоломках и всевозможных задачах. Вряд ли геймеров ждет нечто оригинальное, однако на некоторое разнообразие игрового процесса рассчитывать можно.

Собственно, игровой процесс и сражения в частности не претерпят серьезных изменений. К счастью или нет, но заниматься придется тем же, чем мы занимались в оригинальной The Force Unleashed: активно махать световым мечом, много бегать, прыгать, набирать комбо-очки и в тяжелые моменты использовать Силу. Станут значительно умнее враги, которые не только получат больше серого вещества, но и научатся приспосабливаться к умениям нашего протагониста. Примечательно, что их придется использовать чаще и продуманнее, чем раньше. Этому поспособствует возросшая сложность игры и новая интересная Сила: Старкиллер, главный герой игры, сможет проникать в сознание противников и направлять их против своих же союзников. Никуда не уйдут и старые джедайские фишки вроде молний или телекинеза, которые станут еще более эффективными и удобными. А в качестве незаменимой Силы будет Force Fury, которая увеличит почти все показатели героя и усилит эффект от остальных способностей.

Украшением игрового процесса должны стать сражения с боссами. Напоминать они будут эдакий God of War от мира "Звездных войн". Нечто гигантское, очень сильное и злое постарается уничтожить игрока, а тот попытается найти слабые места у супостата и выбрать правильную тактику боя. Жаль только, что, судя по всему, таких увлекательных моментов в грядущем сиквеле будет не так уж и много.

О сюжете известно мало. Нам с вами по-прежнему предстоит играть за Старкиллера, ученика Дарта Вейдера. Судя по роликам, наш протагонист будет периодически встречать своего учителя. Плюс, в голове герой будет слышать два голоса — Йоды и Темного Лорда, что очень прозрачно намекает на возможность выбора стороны конфликта.

Основной задачей будет спасение девушки с красивым именем Джуно из лап приспешников плохиша Вейдера. По словам разработчиков, игрок, чтобы спасти возлюбленную героя, посетит одни из самых темных и дальних уголков галактики. Будут и планета Камино, и Дагобар с пещерой Скайуокера, и гладиаторская арена, и многое другое. История обещает быть если не интересной, то как минимум разнообразной, а это уже хорошо.

Как и оригинал, вторая часть Star Wars: The Force Unleashed выйдет на большинстве современных платформ: PC, PS3, Xbox 360, Nintendo Wii и DS. Версии игры будут несколько отличаться между собой. Например, PC-вариант получит лучшую графику. Наиболее вкусным, впрочем, проект видится на Wii: управление световым мечом и мультиплеер на четверых человек подкупают быстро и надолго.

Вывод очевиден: если у LucasArts выйдет сделать все задуманное, то игра получится отличной. Может, не шедевром, но точно хорошим проектом в знаменитой и неумирающей вселенной "Звездных войн". Ждать осталось совсем немного: выход на всех целевых платформах запланирован на 26 октября.

Максим LieR Паршуто

Джедаизм

"Звездные войны" настолько понравились зрителям, что некоторым было мало обычных фан-клубов и прочих несерьезных вещей. Так зародился джедаизм — религиозное течение, основанное на фантастической вселенной Лукаса.

Во время переписи населения в Британии, Австралии и Новой Зеландии большое количество опрошенных вписали в графу "Религия" джедаизм. Власти были изрядно удивлены, а не настолько впечатленные звездной эпопеей люди в лучшем случае крутили пальцем у виска.

Но, как бы то ни было, религия официально была зарегистрирована Министерством юстиции Великобритании под названием "Рыцари джедаи". Как показал более детальный анализ переписи, оконченный в 2003 году, приверженцев джедаизма на Британских островах даже больше, чем иудеев и буддистов. Наибольшее количество "джедаев", как оказалось, проживает в университетских центрах, что, впрочем, неудивительно. Молодежь — она такая.



АНОНС

King's Bounty: Перекрестки миров

Название на Западе: King's Bounty: Crossworlds
Жанр: TBS, RPG
Платформа: PC
Разработчик: Katauri Interactive
Издатель: 1C Publishing
Издатель в СНГ: 1С-СофтКлаб
Похожие игры: серия King's Bounty, серия Heroes of Might & Magic
Дата выхода: 17 сентября 2010 года
Официальный сайт игры: www.kings-bounty.com/eng/crossworlds.php

Игровая индустрия переживает сейчас весьма и весьма интересный период. Появляется масса инновационных проектов, которые заставляют смотреть на видеоигры по-другому — не как на развлечение, а как на культурное явление. Соответственно, и оценивать, и воспринимать происходящие на экране вещи нужно иначе. Не через призму "игровой процесс, графика, музыка, сюжет", совсем нет. Такие проекты нужно прочувствовать. Душой, сердцем или чем-то еще — не суть. Игра с большой буквы, скорее, даже образ, она проходит через человека и оставляет в нем свой, персональный, ни с чем несравнимый след. Как качественная литература, кино, картина, музыка или архитектурное творение. Сказать, что "King's Bounty: Перекрестки миров" относится к таким играм, нельзя. Но что находится где-то рядом — это как минимум.

"Перекрестки миров", как и каждое уважающее себя дополнение, не станет кардинально менять игру. Аддон добавит три новых кампании, несколько новых типов юнитов, заклинания, расу орков да пару-тройку приятных мелочей вроде улучшенного баланса. Плюс ко всему прочему, будут официально добавлены некоторые особо удачные фанатские модификации. Остановимся на нововведениях поподробнее.

Проекты от Katauri Interactive всегда славились своей сюжетной частью. Интересные и довольно захватывающие истории всегда подкреплялись отлично прописанными диалогами и искрометным юмором. Масса отсылок к знаменитым людям, событиям и произведениям искусства не просто не надоедали, но и изрядно веселили. А воспоминания о квестах в тех же "Космических рейнджерах" и вовсе могут выжать скупую мужскую слезу. Действительно, такими качественными текстами, как в творениях Katauri, разработчики радуют нас ох как нечасто.

Как уже упоминалось выше, игрока ждут три заметно отличающиеся друг от друга полноценные кампании. Одна из них именуется "Защитник короны" и повествует о приключениях принцессы Амели после ее победы над Баалом. Казалось бы, самое время отдыхать и почивать на лаврах, но нет покоя путешественнице: Амели предстоит закончить обучение и выдержать экзамен, чтобы получить почетное звание Защитника Короны. Принцессе придется показать все свои умения и воспользоваться полученным опытом, дабы пройти задания не самых добрых экзаменаторов. Все бы ничего, если бы не одно "но": в случае неудачного прохождения испытания победительница Баала должна лишиться жизни. Суровые нравы, не правда ли? Для геймера же обычаи королевства носят скорее стимулирующий характер: кто захочет, чтобы красотка Амели стала жертвой учебы?

Главным героем второй кампании, названной "Чемпион арены", станет Артур, молодой наемник, который заключает контракт с торговцем Лью Клисаном. По условиям договора, Артур должен выиграть в гладиаторских боях Пояс чемпиона. На беду наемника, ему забыли сообщить о том, что сражаться предстоит с ужасными монстрами на арене в мире Литан. Залог успеха прост — не бояться. В первую очередь не бояться за жизнь оруженосца, нового юнита. Не бояться экспериментировать, расширять горизонты и вступать в гильдии, быть на грани.

Еще одна кампания добавит в игру расу орков. Завязка проста: предводительница зеленокожих Рыжая Хапуга решила собрать большую-большую армию и найти древний-древний артефакт. Орочьи вожди, даже несмотря на горы мышц, усмирить бестию не решаются и просят помощи у людей. Помимо всего прочего, "Поход орков" — именно так называется эта кампания — добавит в проект новые заклинания и уникальные способности для различных существ, а также невиданных ранее юнитов и Военные академии, в которых можно будет обучать воителей для своего победоносного войска. Кстати, Военная академия — это и есть та самая "узаконенная" фанатская модификация. Благодаря ней с помощью специальных трофеев можно будет с нуля, то есть из обычных людей, получать грозных рыцарей и мудрых архимагов. Или кого-нибудь еще — не столь важно, главное, что такая приятная возможность будет.

Интересным нововведением видится Башня чародеев. Изведать ее тайны игрок сможет в кампании "Поход орков". Но все не так просто: чтобы разгадать секрет Башни, будет необходимо пройти ряд испытаний. Разработчики из Katauri Interactive обещают, что поставят перед игроками оригинальные и действительно сложные задачи. Подробностей, естественно, никто не разглашает. Хотя с некоторой долей уверенности можно говорить о том, что геймер встретит бессмертные или бесконечные войска. А учитывая послужной список создателей проекта, можно даже не сомневаться, что фантазия на этом не ограничится.

Очень даже привлекательно смотрится еще одно нововведение — добавление специальных способностей, сильных и слабых сторон юнитов, а также возможность своеобразного командного взаимодействия. Например, новый персонаж — Фавн — способен наводить сон на противников. Он же, при наличии в армии растений, получает бонус +10 к защите, а в случае трагической смерти одного из зеленых созданий мифологический персонаж добавляет +2 к инициативе. Да и воскрешать цветочки Фавн тоже умеет. Сначала отомстит за них, а потом и воскресит.

Но, наверное, самым главным сюрпризом для фанатов King's Bounty является появление в "Перекрестке миров" редактора. Создавать разрешат практически все — от банальных карт и предметов до заданий и диалогов.

Нас ждет как минимум качественное дополнение с интересными идеями. Редактор и вовсе способен не просто добавить новых адептов в армию фанатов игры, но и поддерживать интерес к ней долгое время. Не нужно быть предсказателем, чтобы понять, что большое количество фанатского контента скоро заполнит просторы Сети. Скептикам и постоянно чем-то недовольным даже не стоит что-либо говорить. Ведь любые их стопроцентные доводы разбиваются об опыт хотя бы таких серий, как The Elder Scrolls и Heroes of Might & Magic.

Максим "LieR" Паршуто









Жанр: TPA
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Rocksteady Studios
Издатель: Warner Bros. Interactive Entertainment
Похожие игры: Batman: Arkham Asylum
Дата выхода: осень 2011 года
Официальный сайт игры: www.batmanarkhamcity.com

АНОНС

Batman: Arkham City



Год назад был разрушен один из главных стереотипов игровой индустрии, мол, игры по комиксам интересны лишь фанатам этих самых комиксов. Причем сделала это игра, на которую никто не возлагал больших надежд. Batman: Arkham Asylum. Проект, изначально казавшийся проходным, стал настоящим шедевром, попавшим в Книгу рекордов Гиннесса как самая удачная игра про супергероя из комиксов, получил множество наград, начиная "Лучшим TPA" и заканчивая "Игрой года", и собрал многочисленную армию фанатов всех возрастов, полов и национальностей. Фанатов, жаждущих продолжения банкета.

Конечно, в том, что продолжение будет, не сомневался никто, потому слухи о Batman: Arkham Asylum 2 неожиданными назвать было сложно. По-настоящему интересно стало тогда, когда игру официально анонсировали как Batman: Arkham City. Стало ясно, что разработчики не собираются снова водить геймеров по острову Аркхем. Пошли слухи, что для исследования будет доступен весь родной город Бэтмена — Готэм, и энтузиасты отыскивали в дебютном трейлере проекта намеки на героев и злодеев, которые могут появиться в игре... В конце концов, Rocksteady решили прекратить игры в детективов и раскрыли некоторые подробности новой игры о Летучем Мыше.

Batman: Arkham City начинается через год после событий первой части. Квинс Шарп покинул пост начальника лечебницы, но, как ни странно, не потому, что был уволен за увеселительные мероприятия, устроенные Джокером в Batman: Arkham Asylum. Просто Шарпа избрали мэром Готэма. Новоиспеченный мэр решает проявить заботу о пациентах Аркхема, которым якобы тесно на небольшом острове, и отводит для них целый район города — титульный Arkham City. Райончик, естественно, окружен высокими стенами, а отряд наемных охранников пресекает любые попытки побега. А вот внутри нового Аркхема творится полнейший беспредел: каждую минуту происходят грабежи и убийства, буквально каждый сантиметр земли захвачен одной из банд, ведущих непрерывную войну.

Однажды в это милое местечко попадает Харви Дент, бывший прокурор и друг Брюса Уэйна, ныне ставший полоумным злодеем по кличке Двуликий. Негодяй решает завоевать уважение соседей по району. Самым простым способом добиться желаемого Дент считает пафосную казнь Женщины-Кошки на глазах у всех. Каким-то образом про это узнает Бэтмен. Летучий Мыш тут же отправляется спасать Кошку, с которой у него роман. Возможно, ушастого героя в Аркхем привела не только спасательная миссия: ведь всеми делами там заправляет некий профессор Хьюго Стрейндж, у которого явно есть свои планы на криминальный район. Впрочем, это уже догадки...

Бэтмен, похоже, за год образумился и потому на столь рискованное задание взял сразу все гаджеты, которыми располагал в первой части игры, а не только фирменные бэтаранги и лебедку. Разработчики обещают не только "прокачать" некоторые приспособления героя (взрывчатый гель, например, можно будет нанести прямо на врага, превратив бедолагу в живую гранату), но и дать ему новые — так, уже известно, что у Мыша будет дымовая граната.

Как известно, выжить в Готэме с помощью одних лишь достижений науки невозможно. Поэтому Rocksteady научили Бэтмена новым приемам рукопашного боя. Герой сможет использовать в схватке некоторые гаджеты (в Batman: Arkham Asylum, напомним, можно было только оглушить противника "быстрым" бэтарангом), дразнить врагов, ловко уходить от ударов и даже совершать сразу две контратаки одновременно. А если все негодяи повержены, но куда идти и что делать — решительно непонятно, то на помощь придет старый добрый "детективный режим", который поможет сориентироваться и разгадать любую загадку.

Кстати, о загадках. Эдвард Нигма, более известный как Загадочник, снова разбросал по Аркхему кучу ребусов, которые можно будет решать в перерыве между сюжетными заданиями. Причем для решения некоторых загадок придется взаимодействовать с людьми Эдварда. В Batman: Arkham City, помимо ребусов Нигмы, игрока ждут еще и побочные квесты, выполняя которые можно будет повстречаться с персонажами из первой части проекта.

Несмотря на то, что Rocksteady предоставила геймерам достаточно большое количество информации о грядущей игре, многое остается неизвестным. Будет ли возможность прокачивать героя, как это было в первой части? Как сложатся отношения у Бэтмена с наемниками, охраняющими Arkham City? Кого повстречает главный герой во время своей спасательной операции?

Впрочем, о действующих лицах Batman: Arkham City кое-что известно. Rocksteady подтвердили, что геймеры увидят Альфреда (дворецкого Брюса Уэйна), Джокера, Харли Квин (эти двое были в дебютном трейлере) и, конечно, Двуликого и Женщину-Кошку.

Кстати, недавно в интернете появился скриншот, являющийся, видимо, изображением из Batman: Arkham City. На нем можно увидеть руки Бэтмена, держащие лист, на котором написаны настоящие имена таких злодеев, как Глиноликий, Безумный Шляпник, Пингвин и Крок-убийца. Не ясно, появятся ли эти герои в игре, но вряд ли этот скриншот не имеет смысла.

Вот и все, что известно о Batman: Arkham City на данный момент. Rocksteady, видимо, не будут пытаться продать нам Batman: Arkham Asylum еще раз, а сделают по-настоящему новый проект, который, надеемся, вновь соберет десятки заслуженных наград.

Илья NOTlamer Хилько

виртуальные радости

Главный редактор — Анатолий Викторович Кирюшкин. Шеф-редактор Павел Брель.

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. св. № 237 выдано Министерством информации РБ 07.04.2009 г.

Подписной индекс 63160 (инд.), 631602 (вед.). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-441. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распростран. (017) 289-37-13. E-mail: vr@nestormedia.com. Для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Тираж 17 073 экз. Подписано в печать 8.09.2010 г. в 21.00. Цена договорная. Заказ № 4307.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12